THE ART 9 VIDEO GAME

回顾志

特别策划

FC忍者神龟

经典视频

PSP广告合集

漫谈经典

PS传说三部曲



FC三目童子

BOSS战究极视频

回顾人行道

勇者斗恶龙4

勇者斗恶龙7

游人点评

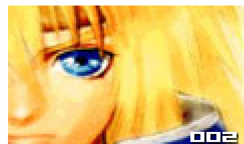
俄罗斯方块 外星战将 怪鸭历险记 梦幻模拟战5

VOL.2

Tales of Destiny

回顾志 10/1 Contents

A9VG



宿命传说OP
002



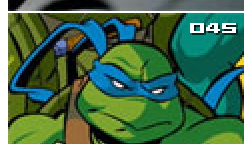
游人点评
006



漫谈经典
017



精彩视频
043

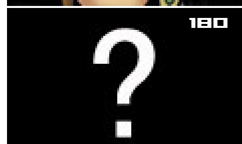


特别策划
045

回顾志



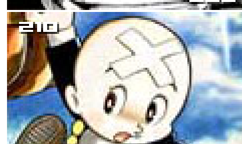
回顾人行道
071



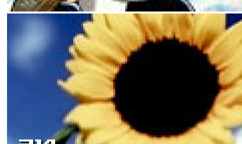
. . . .
180



编辑寄语
208



极限视频
210

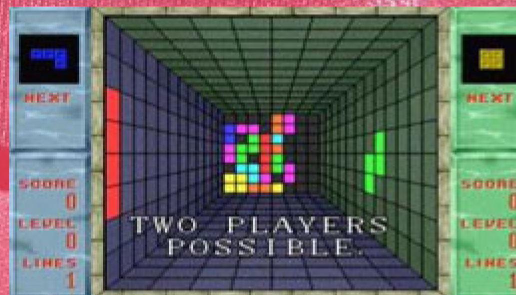


结束曲
214

游人点评

编辑:cctvmtv8

怀恋众黄昏



ARC 空间俄罗斯方块

XV.YAGAMI评分:8

cctvmtv8评分:8

allen3评分:7

总分:23



游戏就跟其名称一样.俄罗斯方块与空间.大概看到这个名字的人都会摸不清头脑.这到底是怎么一会事.我也不知道.但当我玩过之后.就开始无限敬佩制作者天才般的想法!我们一般玩的都是平面的空间从上往下掉不同的图形.而这个游戏则变成了从4个方向往下掉.这就构成了一个立体空间.玩法变的多样化.游戏的变数也更大.我不禁感叹.创意这东西真是无限的!看似一成不变的东西.加一些元素.就发生了质的变化.真是应证了某知名品牌的广告语---idea is life.

8



这是款颠覆了大家对传统俄罗斯方块理解的游戏.方块不再是从1个平面落下了.而是直接引到了三维空间.如水滴般沿墙壁流下..游戏中的方块类型重多.空间概念的引入更产生了利用墙壁夹角分格方块的新奇招数.使得各种图形的排列组合充满了无限的可能性.让你在一次次挑战自己的空间想象能力的同时又不得不为制作人的出色创意所折服.乍看下.这个游戏的难度也许会让你退缩.但细玩下去.那种新奇.刺激到极点的感觉却是许久不曾体验过的.当我们主观感觉俄罗斯方块是2d领域的游戏时.这个游戏的出现确实可以让人看得更远.

8



方块系列游戏可以说是游戏界老前辈了.相信所有的玩家都对方块有着或深或潜的感情.游戏的重大突破就是从平面向空间的转换.线到面的革命.突然的变化导致不少玩家的不适应.毕竟原来的平面效果所有情况都能一目了然.而这款空间的放宽需要玩家有较强的空间思维和记忆.游戏中如果漏空被遮挡住后往往就容易令人忘记.总之这款方块虽然作出了重大的改变.但并未取得预期的成功.有些游戏变不如不变游戏的生命力永远都是玩家决定的.

7

游人点评

编辑:cctvmtv8

怀恋众黄昏



FC 怪鸭历险记

kingog评分:9
XV.YAGAMI评分:8
allen3评分:9
总分:26



英国同名动画片改编的游戏.画面亮丽.难度适中.武器虽算不上丰富,但是各有各的特点.合理的利用武器可以使攻关相当流畅.敌人设计的很有特色.特别是BOSS战.我想玩过这个游戏的玩家一定对其中几个BOSS记忆尤新吧.反复失败后总结规律然后无伤杀BOSS的成就感正是ACT游戏的魅力所在.游戏音乐配合的相当不错.轻松但不失欧式的传统风格.很容易让玩家有一种投入感.另外.游戏中有许多需要动作技巧很高的1UP和隐藏的小游戏等着大家挑战.总之是FC上一款各方面都很优秀的ACT.强烈推荐!!



不要看这是改编过来的,就认定它是渣.那时候的游戏制作态度可不跟现在一样.游戏关卡设计非常不错.处处都显示了制作人的良苦用心.敌人比较丰富.刻画的也很可爱.主角可以攀登.这就有了不少有趣的设定.武器虽然不多.但是每个都有他独到的用途.不会让人觉得某个某个是废物的感觉.武器可以用来钉在墙上踩.这在当时也是一种很新奇而且出采的设定关底的BOSS应该是最有意思的了.每个都不尽相同.个性非凡.打法也相差万里.强烈推荐此游戏!



由漫画改编的游戏.风格独特.画面干净.难度高.不过游戏在上手后会让人乐此不疲.关卡的巧妙设定.无数处的地形需要借助手中的武器才能通过.把这款游戏当作竞速来玩.行云流水的操作会使得游戏极具观赏性.BOSS自然也是一大亮点.ACT游戏的BOSS通常都是注重方法.怪鸭也不例外.但在BOSS的可爱形象下.即使在紧张的战斗中也会令人捧腹大笑一番.在FC上能令一款ACT游戏达到如此高的水平.可见制作人的良苦用心.一起再次来体验下怪鸭的神奇世界吧.

游人点评

编辑:cctvmtv8

怀恋众黄昏



MD

外星战将

neo_sun评分:8

XV.YAGAMI评分:7

allen3评分:8

总分:23



1988年随MD主机发行推出的一款游戏，别出心裁地以当时的流行天王MJ为主角，开创了电子游戏与流行音乐合作的先河，游戏以MJ的五首经典MTV为关卡主题，由玩家亲手控制MJ，随着音乐节拍，跳着华丽的舞步，与敌人战斗，解救被绑架的孩子们，游戏难度不高，娱乐性满点，最值得称道的是MJ的动作，流畅无比，完全再现了他的太空舞步，按住攻击键然后向反方向移动，看到了什么？MJ的招牌动作哦。

8



以MJ为主角的游戏，在之后的太空频道5中他也曾客串，可见MJ与SEGA的关系，游戏作为动作游戏，流畅性是比较好的，必杀技是MJ那华丽的舞姿，而且每关都不一样，真是让人大饱眼福！最搞的无疑是有一关野狗也会跟着一起跳，真是佩服制作人的恶搞天赋，最后一关MJ华丽地变身为机器人，之后还驾驶太空飞船追击机器人，而且还驾驶着太空飞船追击最终BOSS，我这才终于明白这个游戏名称的含义，这个游戏的剧情就是营救小孩子，实在不能和之后MJ的XX猥亵案联想在一起...

7



这款游戏的最大买点就是主角michael.jackson了，作为一代舞神，mj的太空步曾让所有人为之疯狂，游戏中mj也同样是他那华丽的舞步攻击敌人，必杀更是会召集身边的敌人一起跳舞，然后在ending POSE后敌人全数倒下，大概是mj舞蹈对身体性能要求太高而使敌人韧带和肌肉组织受到严重损坏导致死亡，游戏中舞蹈每关都会不同，与其说偶们是在玩游戏不如说是偶们在看mj表演，第一次玩时可以用瞠目结舌来形容，现实中mj近些年一直都被不好的新闻围绕，作为旁观者还是希望mj能像游戏中那样用华丽的舞步战胜一切困难。

8

游人点评

编辑:cctvmtv8

怀恋众黄昏



PS 梦幻模拟战5

allen3评分:8

neo_sun评分:9

kurakisin评分:9

总分:26



梦战系列拥有着一个庞大的fans集团，和FF系列一样梦幻模拟战也同样是跨越几个游戏时代，1和2为传世的经典，3因为战斗的改变而使玩家对其褒贬不一，4再次回归原来的战斗方式，也成为SS上的经典制作，而梦战5也同样继承了前作优点，职业，魔法，装备，人设依然令人心动，最大的改变莫过于分种带兵这一设定了，也取消了梦战的传统无限金钱法，不过那种金属风格有点和系列的传统相违背，不过梦战系列在被广大玩家喜欢的那一刻起没什么什么明显的进步也不曾退步，梦战每出新作必定有无数玩家为之疯狂，经典就是要这样．．．



经历了三代和四代的黯淡之后，我诚惶诚恐地拿起了梦幻模拟战5，这个传说的终结能不能重现经典之作的辉煌呢？答案是：能，本作集合了前几代之大成：二代的混合拥兵制，三代的精美动画和好感度设定，四代的行动顺位制，游戏的剧情打破了以往每作间隔200年的惯例，紧接着四代之后，形成连为一体的恢宏故事、男主人公和女主角的性格和感情也比以往任何一作都丰富，更贴近真实，天籁般的音乐和强大的CV让游戏锦上添花，没玩过的朋友，一定要试试看，开始曲折、浪漫而又惊险的传说之旅吧．



五代的剧情完全承接四代发展，剧情的规模也是空前的庞大，甚至都打到宇宙去了，梦5主要角色数量上是历代最少的，但数量的下降绝不意味着质量的下降，每名角色都给人留下了深刻的印象，音乐方面的表现亦很到位，尤其是几个主要角色的BGM，推荐大家把这6首都收下听听，不会让你失望的，作为比较少的全程语音的S．RPG，5代的CV阵势较之4代有过之而无不及，緑川、皆口、富沢、川上、速水这样当时堪称豪华的阵容共同演绎了完美的终幕，5代继承并发扬了4代毁誉参半的××系统，我个人是很喜欢这个系统的，即保证了战略过程的流畅，又能有多变的战术，移植是广大fans的最大心声．

PS2/PS3游戏攻略区

——攻略集结的殿堂！

聖闘士星矢

冥王 ハーデス十二宮編

SAINT SEIYA The HADES Chapter-Sanctuary

广告时间

传说3部曲



幻想传说

Tales Of Phantasia



宿命传说

Tales Of Destiny



永恒传说

Tales Of Eternia

漫谈经典

编辑：XV·YAGAMI
BUSH
NEO_SUN



名称:幻想传说
Tales Of Phantasia
类型:RPG
游戏人数:1
平台:PS
厂商:NAMCO
发售日:98.12.23

说幻想的经典之处

作者: chingchen

经典,不仅仅是一个代号,更是一种深入心脾的体感,如暗香浮动,似浅水飘摇.毫无疑问,《幻想》是大多数传说fans心中永远的经典,庆幸的是,它没有成为绝唱,虽然当初创作SFC版《幻想》Telenet Japan早已成为历史,但它留给后人的是一个品牌,一笔财富,如果说SFC版48M的容量是一次创举的话,那么PS上的第一次复刻则同样具有里程碑式的意义,我们不妨就来看看《幻想》中的一些经典之处吧.

一、就招牌式的战斗系统来说,从PS版的《幻想》开始,手动操作(manual)才真正作为一种纯正的操作模式出现在传说系列中,它的出现集中体现了MLB这种战斗方式的优越性和可塑性,为以后战斗系统的进一步延伸和强化打下了坚实的基



础.可惜的是,在《幻想》中实现这种操作是需要付出一个饰品栏的代价的,或许是为了突出一下它的价值吧,真是鱼和熊掌不可兼得.



二、砍砍→特技→奥义这种公式化的combo模式也在《幻想》中得到了应用,以致于往后的作品也悉数沿用了这种设计,使得攻击有了一定的规律,角色动作的连贯性和流畅性有了很大的提高.并且随着机能的提升,后来的作品在此基础上又增加了追加技,秘奥义之类的东西让战斗场面更加华丽,这也是传说系列吸引人的一个很重要的因素.

三、出现了称号这种东西算是对传说系列的又一大贡献.除了和“冥空斩翔剑”有关的那个之外,《幻想》中的称号都是收集来看看的,不过现今的称号系统早已被发扬光大,从影响成长率的,改变服装的到住店不花钱、买东西打折等等可谓是五花八门.称号取得的方式也不尽相同,有剧情得到的,战斗中满足条件得到的还有靠完成迷你游戏获得的……而且经常是一个人物就有2,30个称号,光是收集这些称号就够把游戏打上好几遍.

四、难度的设置,这是让玩家们开始追求极限挑战,无限连击之类变态玩意儿的基础.从《幻想》开始,通关后会追加新的难度逐渐成为一种传统,事实上,由于游戏本身的局限性,《幻想》的mania难度已经是相当变态了,



后来更是出现了UK这种绝对上级向的难度设定,看着该难度下boss们华丽的数值倒也不失为一种享受.

五、斗技场也绝对算得上是传说系列的名产了,特别是在《幻想》的斗技场中最后乱入的莉莉丝使得历代角色的挑战也逐渐成为了游戏的看点之一,其中《永恒》里对克雷斯和阿琪的战斗更是堪称经典.随着团体战的出现,后来还会同时跳出3、4个前作角色,每每看到这种场面都会感到兴奋不已,究竟谁才是历代最强呢?

六、继《幻想》中的切斯塔之后,类似弓箭手之类的角色就在传说系列里层出不穷,从《永恒》里的大炮男霍克

《宿命2》里的大姐头娜娜莉到《深渊》里的娜塔莉娅公主,作为配角的他们往往有十分不错的表现,尤其是霍克和他的元素枪实在是强得没边了……

七、性格迥异的大晶灵们也在传说的世界中扮演着很重要的角色,他们的名字也早已到了耳熟能详的地步,尽管并不是每作都会直接登场,但往往会以各种有趣的方式出现在游戏中,而它们的形象设计也很有特点,比如地晶灵诺姆就经常以十分搞笑的姿态出场.



《幻想》的诞生距今已经10年有余了,从PS2时代入道的玩家一定很难理解一款没有uk,没有grade,没有秘奥义,甚至连放个魔法都要等半天的游戏如何吸引人,然而这种简单,恰恰是它所具备的独特魅力,在《幻想》的世界中,你无须什么极限挑战之类的追求,你要做的就是带着一群可爱的角色尽情享受着穿梭时空的冒险,回味着那一声声"马金砍"带给你的无穷乐趣,在这里没有什么所谓的高手菜鸟,"传说"所代表的并不是什么学术高度,而是一款RPG游戏所应当具有的强烈的代入感.

当年每到一个村庄都会不厌其烦地和每一个NPC交谈的热情相信每一个玩家都曾经拥有过,我时常问自己,如此热衷于传说系列的原因到底是什么?是以一个CU的姿态沉醉于那日趋华丽的战斗系统,还是以欣赏的眼光去细细品味那一个个并不算波澜壮阔但却极富乐趣和想象力的冒险故事?我想,游戏的乐趣在于它能够带给人一种简单但却源自本能的快感,如同一道佳肴、一壶美酒,也许并不昂贵,但却往往让人难以忘怀.我并不习惯以挑剔的眼光来看待游戏,更不会人云亦云地将某个游戏供上神坛,但作为一个玩家,难免会有心中之所爱,之于"传说",那便是曾经带给我美好回忆的《幻想》了.

—全文完—





名称:宿命传说

Tales Of Destiny

类型:RPG

游戏人数:1

平台:PS

厂商:NAMCO

发售日:97.12.23

就在一个在阳光竟沛却了无生气的下午.尚懵懂无知的少年将一张写着"宿命传说"的D版光盘放入了刚刚入手的PS中.

真实·梦幻·宿命·传说

作者:chaomg

时间是97年.

而那个少年的生命中,燃起了对RPG的热情,或者说,对TALES的热情.

他在之前仅接触过FC上的FF2和FF3,然后经由MD的ACT大潮,直接过渡到了这个令他着迷的奇妙世界.而当宛如梦幻的歌声响起的同时,少年的心绪也如同动画CG中振翅远航的飞行龙,向着蓝天飞去与之共舞.然后,是与同伴的相逢...



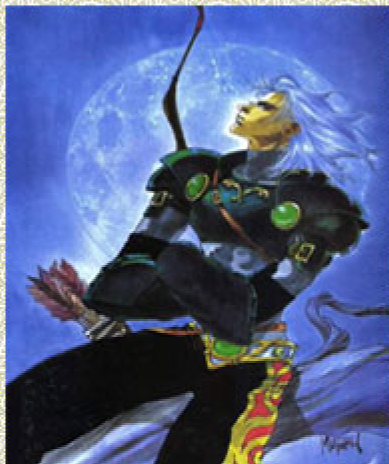
"英雄斯坦·艾尔隆,我是知道的."在分离之际,黑发的少女说出这句话时,他突然明白为何片头CG中两人在最后相伴.透过"守财奴"和"乡下人"这样 互相嘲笑般的称谓,闪现着的是最真挚的恋爱.

那个一直信任着的司祭巴蒂斯塔背叛了自己所景仰的神,眼镜廿

孩追忆起往昔不禁泪流满面.

那个与丈夫挥剑为敌,顷刻间生死相隔的热血女战士,在同伴离别后伏在熟悉的厨房中悲伤恸哭.

一心强国的善良王子为了世界和和平,不惜损坏刚刚回到手中的“守护者”封印了神之眼;相伴在他身边的少女愿意为他付出一切,只为了那永远得不到回报的爱恋.



还有为自由而歌唱的水上城王子、追求胜利之道的斗技场之王,他们的故事,就如同那句已经被用滥了的台词“聚合成命运的齿轮开始旋转”.最后,心中永远的痛.

在低矮昏暗的地下水洞,一个低矮的身影指给斯坦一行通往飞行龙的路,即刻被淹没于滔滔席卷而来的洪水中.也许不会有人知道,在黑发少年离别这个令他伤感的世界时胸中最后牵挂着的名字;也许不会有人记得,在海格公馆中,与玛莉安告别时,少年脸上一抹再难捕捉的笑容.

战士们的灵魂,组成了宿命;战士们的名字,永远镌刻成了传说.

在六十一个小时过后,伴随着DEEN悠扬的歌喉,宿命传说的光盘在PS中停止了转动.那一刻,时间仿佛静止,少年的思绪仍然停留在最终战的惊险场面中,似乎全然没有见到屏幕上用优雅的字体书写的“FIN”.

为了这个游戏,他放弃了和小伙伴们疯淘的机会.遇到卡关的地方,他不惜和村庄中所有的NPC一个一个对话,并凭借着三角猫的日语水平猜出其中的端倪.

阅读过第一个石碑“凤凰天躯”之后,他又开始了困难的练级与发现之旅;而手柄控制的主角展开红莲之



翼燃尽这世界上的污秽时,皇王天翔的气势竟而让他有了同样展翅欲飞的冲动.

每一个新的场所,每一首新的音乐,都让他如痴如狂.他为这个游戏付出了很多,同样,他也从这个游戏中学到了很多……

或许,爱上这个游戏,本身便是宿命吧.

时隔九年,那个少年已经长大成人,现在正坐在电脑前敲下这矫情的文字.在他的身边,曾陪伴了他五年的PS上已然蒙了厚厚的灰尘.纵然光头报废记忆卡槽烧毁,他还是舍不得将它丢弃,只因为PS的怀中,躺着一张名叫“宿命传说”的光盘.

而在这些年为了TALES而付出的时光,所营造的暇想,依然宛如梦幻.

然而,无比真实.

-全文完-



名称:永恒传说
Tals Of Eternia
类型:RPG
游戏人数:1
平台:PS
厂商:NAMCO
发售日:2000.11.30

THE ETERNAL TALE

作者:阿特罗姆

我对游戏的开发制作的相关知识是一窍不通,那只能完全从这个游戏的自身来说.永恒传说作为一款能让我爆机超过10次的RPG游戏的确是绝无仅有的,其精美的画面、细致的人物刻画、出色的剧情、完善的系统都给这部游戏注入了强大的生命力并赋予其能够成为经典之作的潜力.

我一向是认为一个游戏的好坏和它的画面是一点关系也没有的,每一款游戏都可以发掘出它的优点来使玩家找寻到其中乐趣,这样才叫玩游戏.况且永恒传说的画面在PS上是公认的数一数二地高,完全没有必要再去强调.



传说系列对角色的刻画一直是有口皆碑的,TOE也继承了这一传统唯一让我感到有一丝遗憾的是对于哈特的描述比起其他角色来说稍微薄弱了点(毕竟人家是系列中一直出现的大海贼的后裔啊).



利德作为当时系列中最平凡的一个主角给了人一种格外亲切的感觉.他不像斯丹那样是拯救世界的大英雄,也不像克雷斯那样是出色剑士的后裔,利德只不过是个小村庄中平凡度过每一天的普通猎人,然而利德他们在阻止了世界崩坏后又获得了什么,有多少人知道他们在为这个世界付出着,到最后还是成为普通的村庄里的村民而已.在整个旅途中完全是靠自己的实力走过来的并没有依赖自身和伙伴之外的东西,回过头看下他的前辈们斯丹有守护者、克雷斯有时空之剑,利德所有的仅仅是自身的特殊体质和强烈的责任心.

法拉以男主角的青梅竹马的身份第一次在传说系列中登场,这个设定的确很讨巧可以充分发挥这个设定来更深层次地描写两者之间的情感问题,只不过由于永恒的主基调还算是比较轻松明快的没有出现特别感人两人之间的段子.作为我最喜欢的传说女性角色,法拉所吸引我的完全是在他内心的变化过程.怎么说呢,我总觉得敏特、梅露迪、莉亚拉、柯莉特以及克莱尔实在是太过于坚强有点不太符合这个年龄段的特征.而法拉在“拉修安惨剧”后她选择的是逃避现实以一个虚假的自己来维持与众人之间的关系,在旅途中与伙伴们的邂逅渐渐修复了她内心的创伤再依靠她自己走出黑暗找回真正自己,这一系列变化过程感人程度对我来说绝对不亚于仙乐中的咖啡事件.

对于利德和法拉来说雷伊斯这个人将会是永远需要记住的伙伴,他的生命化为了利德和法拉人生航路上的航标为他们指明了方向.相信游戏结尾中前往塞雷斯蒂亚两人一定会去巴利鲁城去祭奠这位以另一种方式牺牲生命拯救了这个世界的朋友.

利德和法拉小时候身边还存在着一个运动神经接近于零的玩伴,那就是基尔.对于他起初想依靠梅露迪使自



己重返大学的事情,我觉得一个人在没有找到自己需要用一生去珍惜的东西前只会去抓住眼前自以为最重要的事物,基尔或许正是这

样.相对的梅露迪在整个故事中虽然占有相当重要的地位但是真正让我回味的场面就是无法从记忆中找寻出来.

永恒传说的故事一切的开端也同样是少年们命运齿轮开始转动的事件为利德、法拉和基尔进入了雷库鲁斯山丘,这点在游戏的后期才被阐述同时也是一系列迷团被揭露的时期,各种设定相互关联交织在一起给玩家一种豁然开朗的感觉.命运齿轮的转动在一切没有完结之其前是不会停止的,几年后少年们踏上了未知旅程.曾经有人和我说"永恒传说的剧情就是收集精灵拯救世界,一点意思都没有",这明显就是没有完全把整个游戏的剧本弄清楚.作为永恒剧本的设定的确是这样游戏前期就是为了收集2块大陆上的全部晶灵来阻止世界的崩坏,而在游戏中后期收集晶灵已经可以算是剧情中的一部分以及隐藏要素,剧情的主线也发生了重大变化.其实这样的设定有着似曾相识的感觉那就是幻想传说,永恒算是成功借鉴这一点.





不管什么游戏系统好比是树枝与游戏中的各方面都关联着,永恒传说整个系统可以说是大换血,而这大换血带给我们的不是那种实验性质,展现在我们面前的是一整套成熟的菜单、战斗、晶术调配以及人物成长系统.请不要将开发时间的长短来和游戏的素质来画等号,而且从以前各位传说系列高手的文章中我了解到了其实永恒传说正式版和试玩版之间的巨大差距,只能感叹制作小组的敬业精神.

用PS上最有研究性的传说系列来赞美永恒传说相信没多少人会反对吧,同幻想和宿命一样小游戏(其中纸牌游戏尤其出色)、分支剧情、隐藏要素、隐藏迷宫直到斗技场真可算是应有尽有.而这些都发掘完后永恒的优势完全体现了出来,那就是DEBUG模式(虽然要借助模拟器但不可否认它是游戏的一部分).在DEBUG中几乎可以把永恒传说来当作一款FTG游戏来玩,直接挑战各种难度下的各种敌人甚至可以使用除了利德的其他角色来挑战克雷斯都给玩家带来了无比的激动.

可以这样说回顾永恒传说是一种乐趣更是一种享受,能够这样写出自己对一款游戏的真实感受还是第一次,当然作为LU的我无法完全理解甚至正确理解这样优秀的作品,但是出于对永恒传说的的热爱是和各位FANS是相同的,并且永恒传说将在我们心中真正成为永恒的传说.

-全文完-

Tales of Destiny II

传说乐园

梦一般的传说世界

新的偶像，新的王朝

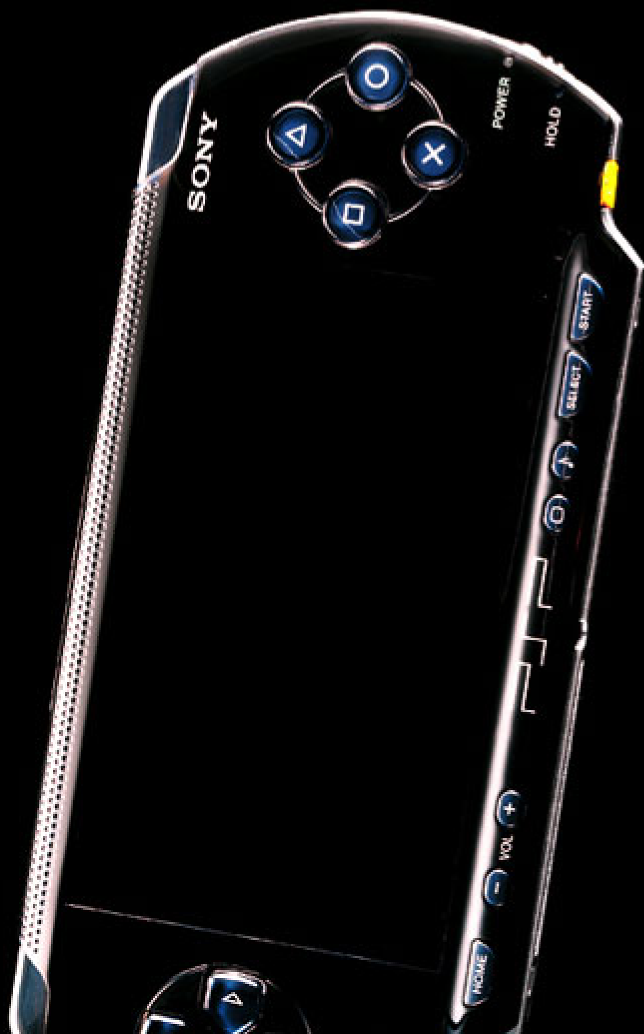


AC米兰王朝欢迎你~

广 告 P S P



点击



必见！FC忍者神龟

作者：怀恋众黄昏

2 / 0 s

特别策划

编辑：macapplegood
zellshadow

Leonardo（达芬奇）



绰号：蓝霹雳、蓝天使

年龄：十六岁（以人类年龄计算）

体格：170公分、78公斤

龟壳：防弹防震、龟中的"金钟罩"

性格：富领导才能、英勇、果断、耳目精灵

喜爱颜色：蓝色

使用武器：武士刀

喜爱食物：牛肉堡、沙乐美肠薄饼、苹果馅饼

嗜好：阅读、集邮

厌恶东西：坑渠水蛇

绰号：紫莱包、紫葡萄

年龄：十五岁（以人类年龄计算）

体格：169公分、74公斤

龟壳：坚硬如坦克

性格：富创造力、思想敏捷、遇事镇定而富应变能力

喜爱颜色：紫色

使用武器：武士棒

喜爱食物：香鸡堡、蛋卷冰淇淋、辣肉薄饼

嗜好：发明武器、用自制的电视机收看电视节目

Donatello（多那泰罗）





Raphael（拉斐尔）

绰号：红豆冰

年龄：十五岁（以人类年龄计算）

体格：170公分、75公斤

龟壳：坚硬可防弹

性格：急躁冲动、心地善良、对人无恶意

喜爱颜色：红色

使用武器：忍者匕首

喜爱食物：鸡块、奶吸

嗜好：跳霹雳舞、看电影

厌恶东西：与正义对抗的人

绰号：新奇士，柳丁花

年龄：15岁半（以人类年龄计算）

体格：168公分，70公斤

龟壳：坚硬，光滑程度为众龟之冠

性格：乐天主义，富正义感，爱交朋友

喜爱颜色：橙色

使用武器：双节棍

喜爱食物：香鱼堡、圣代冰淇淋、花生酱

嗜好：看漫画、嗜睡、玩滑板

厌恶东西：鱼汤



Michaelangelo（米开朗基罗）

《忍者神龟》的漫画诞生于1984年,而于1987年播出其第一部动画.故事的主角是四只住在纽约下水道的基因突变的小海龟,由他们的老师——一只变成了老鼠的日本忍者,教导他们忍者的精神和功夫,以此于邪恶的忍者斯雷德和外星人朗格进行战斗.因为忍者龟的老师非常喜欢艺术,所以用了四名知名艺术家的名字来给他们命名,分别是使用双刀的达芬奇、用长棍的多那泰罗、擅长双戟的拉斐尔和最爱搞笑的双截棍高手米开朗基罗.80年代末90年代初,以这四个忍者神龟为主角的漫画、动画片和电影一推出就受到了人们的热烈欢迎,真可谓红极一时.当时国内引进了美版前3部共65集动画片,而这65集也是动画的精华所在,这四只可爱的忍者龟陪儿时的我们不知度过了多少美好的岁月.



在这之后制作的七季128集动画水平参差不齐,难以赶上先前的水准.后来在动画版的基础上还推出了真人扮演的电影版,而以此为主题的漫画和玩具人偶的销售也经久不衰,成为了耀眼的卡通明星.



据悉该系列的相关产品总销售额高达30亿美元.难怪崇尚暴力美学的著名导演吴宇森也对《忍者神龟》赞不绝口,称其为科幻动画的巅峰之作.

面对如此成功的卡通作品,游戏厂商自然不会放过这一个大好的赚钱机会.KONAMI在取得了忍者神龟的版权后,在1990～1992这3年间在FC、SFC、MD这3个平台上连续发布的相关游戏就有7款之多.而KONAMI公司所开发的这些游戏的总销售额也达到了近5亿美元,可见其号召力之大,也因此刮起了风靡一时的忍者神龟热潮.游戏的高素质也让玩家们津津乐道,特别是1991年在FC上发售的《忍者神龟2》(日版)被众多FC玩家誉为经典之作.

一晃十多年的时间就这样过去了,而"忍者神龟"

的热潮早已退去,消失在了人们的视野之中.不想福克斯电视网（Fox Network）又推出了全新制作的《忍者神龟》动画片,使得这部经典的动画又重新跳入了人们的视野,阔别多年的“忍者神龟”风潮再次降临……借着这股热潮的东风,近年来先后在PS2、XBOX、NGC、GBA、NDS以及PC上推出了它的同名游戏新作.在次世代主机上的《忍者神龟》游戏采用了全新的动画渲染效果,让游戏画面如同动画片那般漂亮,神龟们的动作也更加丰富多样,游戏的要素得到了很大程度的提升,让玩家们再一次展现了它那份独特的魅力.这对于一个伴随着自己童年美好回忆的玩家来说,是一件多么振奋的事情啊!愿这份美好的回忆永存……



FC上4作忍者神龟短评

1.忍者神龟(激龟忍者传)

游戏流程中可以自由切换角色,每个角色都有自己的特性,虽说如此游戏中有了4条命,但是让人感到恐怖的是,游戏自始自终也就只有4条命,而每关的补血道具又不多,且往往补血道具前都有一强敌,这就极容易倒在补血道具前.所以这也是造成游戏难度过高的根本原因.而且游戏的跳跃手感不好,根据按键长短来决定跳跃的高度,但手感不像《超级马里奥》那样优秀,十分僵硬,很容易就出现失误.



▲游戏的地图画面,还可以随时换人

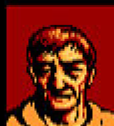
还有一些关卡需要在规定时间内触发机关,时间比较紧张,这也是造成游戏难度过高的原因之一.除却高难度这一诟病,游戏还是相当不错的,首先,它的场景非常丰富,常需在室内和室外场景进行切换,并且有着许



▲相信最后一关的这个狭长的通道不知成为了多少玩家当年的噩梦

多迷宫,甚至有一种玩RPG的感觉.其次,游戏很好的表现出了每个忍者神龟的特色,比如达芬奇的各项能力比较平均；拉斐尔的双戟虽然攻击距离短,但攻速快威力大；米开朗基罗的双截棍舞起来密不透风,适合对于敌人的围攻；多那泰罗的长棍虽然攻击距离和威力都是最大的,相当实用,但是遇到敌人的围攻,就容易处于不利的位置,因此在游戏合理使用相应的人物才能更好的攻关.第三,游戏的音乐十分动听,与游戏场景配合得很好,至今难忘.

本作可以说是FC四部游戏难度最高的一作，当年无论怎样努力，就是没有通关过，非常遗憾.游戏的故事讲述了神龟们的好朋友——电视台第六频道的女记者艾培丽尔小姐被邪恶的忍者斯雷德劫持了，企图以此引出四只忍者神龟，并消灭他们.神龟们识破了他的阴谋，将计就计，直捣敌人的老巢击败了斯雷德，拯救了世界.最后他们的师傅也因此恢复了人类的模样,并对忍者神龟们大加赞赏.艾培丽尔小姐也非常高兴,还特意要用披萨与神龟们一起分享,以示庆祝.就这样,忍者神龟的冒险落下了帷幕……



▲游戏通关画面

2. 忍者神龟2

其实从游戏性来说,本作并不能让人满意.因为游戏的难度十分的高,作为一款动作游戏,除了攻击和跳跃,就没有其它的技巧了,攻击手段十分单一.最令人不解的,既然只有这么种攻击方式,如果与敌人硬碰硬的打斗,还会被敌人反击损血,敌人是BOSS级的还可以理解然而就连普通的小喽啰都是这样,又没有其它攻击方式,这就造成了游戏难度的大大增加,既不能一



▲从游戏的开头动画我们就可以看出其搞笑的风格

对着敌人狂殴,又没有别的攻击方式,只能打几拳就跑,用游击战消灭敌人.这样爽快感尽失,对清版动作过关游戏而言是大忌.

　　除此之外,游戏只有3条命,接关次数也有限,加之游戏的高难度,通关变得十分困难,这对玩家是一个不小的打击,记得当年我是玩的30人的版本才通关的 = =.忍者神龟们在游戏中的表现也不能让人满意,除了头带颜色不一样,他们的招式及攻击判定几乎都是一样的,使用起来没有任何区别,这对于初代每个神龟非常突出的特点而言是种退步,将神龟的个性完全泯灭了,让人感到遗憾.



▲第一关的BOSS牛头怪

　　虽然说了这么多缺点,但游戏还是有一些可取之处的.首先,它支持双人游戏,而且双人配合攻关的话,游戏难度会下降不少,同时也能让大家体会"众乐乐"的快乐,我当年就很喜欢和朋友们一起双打这款游戏.其次,游戏的画面非常漂亮,并用简短的动画来交待剧情,表现力很好(具体参看右边的整合图片).接着是在一些细节上的处理,神龟们可以借助外部工具来攻击敌人,比如引爆油桶、砍掉路牌、



▲第四关的BOSS苍蝇人

将敌人打进下水道等等,大大增加了游戏的趣味性.最后,也是最值得提到的敌方,就是游戏的搞笑风格,从片头动画我们已经可以看出一些端倪来了,印象最深的就是神龟们被各种陷阱陷害的样子了,什么掉悬崖啦、掉下水道呀、被电击啊、被火烧焦啊、被铁球撞飞呀、被掉下来的墙壁压成饼儿啦……那些搞笑的样子让人爆笑不止,不得不让人感叹,这年代当个主角也不容易啊.

　　最终BOSS斯雷德的强悍也让人记忆犹新.是一款优点和缺点都十分明显的作品.如果不是难度设置不合理的话,相信这款游戏会更好玩.而让人感到欣慰的是,这些缺点都在系列的下一作中得到了改善.

3. 忍者神龟3

与2代相比,游戏在动作性上也有一定的加强,新增了一个招式,↓+B可以挑起敌人,而且挑起的敌人也有攻击判定,威力不错,相当实用.

而且游戏最大的特色就是新加入了费血的保护技,根据所选神龟的不同,表现的方式不同.使用方法是A+B同时按,不过个人感觉真实的出招方法是先按A,再迅速按B,保证百发百中.

游戏还是那么搞笑,看着忍者神龟们被砸扁、烧焦、触电的样子,相信大家都会会心一笑的

与变身后的超级斯雷德的最终决战,相当厉害啊……还可以将你变成小乌龟,然后除了逃命别无选择了 = =



▲最终BOSS斯雷德

好不容易干掉了超级斯雷德,接下来迎来了期待已久的通关画面.

然后是CAST,不管是主角,还是杂兵和BOSS,都有登场哦~~

4. 忍者神龟格斗

某日,曼哈顿……住在城市下水道的忍者神龟们接到了一封神秘的来信:

我给你们一个挑战我的机会,让我们在曼哈顿街头比试一下,看谁才是世上最强的!当然,你们没有任何取胜的可能.

——斯雷德

于是一场腥风血雨又拉开了帷幕……



▲在当时而言,比较有新意的能量球的设定

作为FC《忍者神龟》的完结篇,本作竟然出乎意料的是一款格斗游戏.虽然游戏的流畅感稍有欠缺,但是其素质还是相当不错的,招式判定相对严谨,算得上FC上最好的格斗游戏之一了.在系统上,新加入的能量球让人眼前一亮,在最后关头合理使用常常能扭转乾坤.游戏的音乐保持了系列一贯的高水准,音效也不错,最让人吃惊的是还加入了少许的语音.不过遗憾的是,受FC卡带容量的限制,游戏可供选用的角色和场景比较少.



要讲的东西很多，不过碍于篇幅的关系，不得不到这里结束了...
休息，休息一会儿...

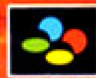
-全文完-

LET'S BASARA!

燃える!

熱く燃える!

戦国 BASARA 2





《魔神转生2》中文版

monkeyking:

对这一作我是有特殊感情的，就个人来说，也是系列里最想汉化的作品之一。

从游戏质量上来说，魔神也是我自己认为见过的最出色的战棋SRPG之一了。当年超任游戏里给我留下深刻印象的战棋SRPG有两个，一个是皇骑2，另一个就是这个。虽然后者的名气远不如前者。

游戏画面在今天来看已经很简陋了，恐怕很多玩家看到画面以后就会先心凉一半。但是我可以用我的人格担保---只要你真的耐心一点了解系统，玩上个4、5关以后，你一定能确实地体会到游戏的出色所在---和一些现在的女神系列里已经丢弃了的宝贵东西。

游戏以及模拟器请到女神区下载



ドラゴンクエストIV　導かれし者たち

勇者斗恶龙4--被引导的人们





回顾人行道

--作者：特约撰稿人--火影鍊金術師

序章

一阵刀光剑影后，我们的主角勇者倒下了，原来是两人正在练剑术，离开地下室在小桥上看到一只会说话的青蛙，她会问主角想不相信她是人类，跟上去发现原来是勇者的姐姐辛西亚（シンシア），之后她便变成一只兔子跑掉了（真是贪玩...），来到魔法师的家中他会让主角明天来找他学习ベギラマ，回到家中和父亲对话后本章便结束了...

第一章--王宫的战士们

这是发生在世界的北端，四面环山的巴特兰多城，莱安就是这个国家的一名普通战士，他与其他的战士们纷纷召集在王宫中，等待国王的命令.

国王说最近在伊姆鲁村接二连三发生小孩儿失踪事件，需要战士们查清楚，临走前一位小孩儿的母亲嘱咐莱安一定要找回她的孩子.

在城的镇子中，莱安找到一位名叫芙蕾亚（フレア）的女子，她说她的丈夫亚力克斯（アレクス）失踪了，拜托莱安帮她找回丈夫（这世道人丢的真快...= =）.

离开王城前先买把木棒，之后来到大地图，可以熟悉下战斗操作，顺便练到3级左右就可以进入巴特兰多北方洞窟.



▲此青蛙就是勇者的姐姐

洞窟非常小，很容易就能走出去，不过要小心里面的魔物比大陆的强.

ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち



▲国王正在召见战士们

当黑夜降临时进入北面的伊姆鲁村，这里有不错的装备，但是没有多少MONEY. 以后再来吧，在地下的牢房中遇到一名神志不清的男子，并且得知他叫做亚力克斯.

回到巴特兰多城，告诉芙蕾亚这个消息后她便会加入，带着她去找亚力克斯（某些情节少儿不宜..- -）得知孩子们玩耍的地方在东南方的森林中（FC版为木牌的南四步，东四步方向）

进入森林的古井，里面的敌人在初期都是很强的，要小心...按照小孩儿的声音一直走可以找到秘宝飞天鞋，此外古井中还有存在大量金钱的宝箱，不要忘了拿，在B2F的下面走可以找到一只叫做荷伊明的荷伊米史莱姆，他想要变成人类，于是便与莱安一起冒险，最后到B1F得左上掉下去后就能出来了.

建议此时先去买最高的防具与兵器（兵器不要过高，以后能捡到更好的）

在空场使用飞天鞋，就能进入湖中之塔，进入后就看到小孩儿被魔物带走，跟上去，里面的怪物比以前又升了一级，最好在此多多提升等级，10级左右就可以54杂兵了，来到1F左上能找到破邪剑（はじゃのつるぎ）右上是鳞盾（うろこのたて），装备之后就非常厉害了，整装待发来到右下角的BOSS处.



可以看到小孩儿悲观在牢笼里，与巫师对话，他自称是魔王皮萨罗的走狗（ピサロのてさき），不管三七二十一，上~~－－

BOSS--ピサロのてさき おおめだま

▲成功的救回了孩子们

配合算是比较默契，先集中攻击HP低的大眼珠，当他HP到一定程度就会比较厉害，要小心，皮萨罗的走狗会使用メラ等火焰攻击，比较棘手，不过到了10级并装备破邪剑的话，战斗会异常轻松。

战胜BOSS后救回了俩小孩儿，来到伊姆鲁村，孩子们纷纷回到了母亲的怀抱，莱安的冒险也暂时告一段落，回城吧。

回到巴特兰多城，国王想要奖赏莱安，但被他拒绝了，因为他想要再一次的冒险...（果然没大脑－ －）于是国王给了他10000经验值（FC版3000），于是，他便与荷伊明再次踏上了冒险旅途...

第二章--顽皮公主大冒险

在世界西北大陆的山特海姆城，国王正在教训他那淘气的公主阿莉娜，身为一国之主的女儿，她丝毫没有公主的样子，每天都出外冒险，这次被国王找了回来，批评一通之后和他说回房休息就可以走了，在二楼隔壁房间看到之前打开的洞，与城中所有人对话后就可以撞开木板了，离开王城时布莱与克里弗特加入。

在旁边的萨兰镇（サラン）整装待发后便能向上来到特恩佩村（テンペ），这里常年受到魔物的攻击，每次都要向魔物送去活人当祭品，这次正巧赶上村长的女



儿妮娜。与村长对话后接受了魔物退治的任务后找神父交谈，三人便被村民用轿子抬到了祭坛上，不一会魔物便出现，立刻展开战斗。

BOSS--カメレオンマン，あばれこまいぬX2

▲莱安受到了国王的奖赏

推荐在外先升到6级左右便能应付，先集中攻击狂暴犬，击破两只后要利用スカラ提升防御力，这样就万无一失了。

穿过特恩佩村后来到夫雷诺尔镇（フレノール），途中的魔物变强了很多，要小心顺便练下等级，镇内看到了很多人在宿屋周围，上去打听说是公主被捉走了，难道是假冒的？上宿屋三层看到了假公主被神秘人物带走了，与镇中的小孩说话，得知绑匪要求用黄金手镯（おうごんのうでわ）交换公主。

进入南边的洞窟，这里是本章的难点，敌人非常厉害，最好达到9级习得リレミト再来，进入地下一层找到黄金手镯，在晚上镇子中的墓地遇到了假公主与绑匪，把黄金手镯交给他后得知原来这名女子名叫梅（メイ），并将盗贼钥匙交给了阿莉娜。

来到南方沙漠地带的沙漠市场（さばくのハザー）在帐篷前找到了山特海姆城的士兵，从他口中得知国王患了奇怪的病，无法说话，于是动身回城。从大臣处知道只有妖精之蜜治疗这种病，具体情况要去问城中的老人，从2楼房间的洞跳出去进入下面的房间

的洞跳出去进入下面的房间找到老人，得知只有萨兰镇的吟游诗人知道这种秘药.

在萨兰镇二层找到诗人马罗尼（マローニ），了解到妖精之蜜的出处，便可以来到沙漠市场南方的妖精之塔（さえずりの塔）寻找，这里的魔物很强大，建议多多提升等级，到了11级习得咒文ヒャダルコ的话对战斗帮助非常大，来到塔中有个大坑的地方需要贴墙走过，来到顶层看到两个妖精正在玩耍，落下了妖精之蜜.

回到城中将妖精之蜜让国王服下后终于可以发出声音，并答应让阿莉娜去恩多尔城（エンドール）参加比武大会，这时候来到沙漠市场向东走的小庙，穿过去就到了.



▲交换假公主

首先进入王城谒见国王，就可以进入王城两侧的比武大会会场了，在这里建议先提升至15级左右，并在比武大会的道具屋买到铁爪（てつのつめ），并带大量的药草，准备就绪后就可以进入会场了.

本章最后的关卡，需要用阿莉娜单挑六人，便能取得冠军，每次挑战成功后可以有恢复的机会.

BOSS--ミスターハン
非常简单，几下就可打倒.

BOSS--ラゴス
速度快，要速战速决，别忘了回复.

BOSS--ビビアン
会偶尔使用ギラ，并用ベホイミ回复，比较难缠，但她MP很少...

BOSS--サイモン



▲国王终于恢复了声音

攻击力很强，一定要注意回复，能用就用吧

BOSS--ベロリンマン
一开始就会有四个分身，只有一个是真身，HP比较少，不难对付.

BOSS--デスピサロ
本来做好了最后一战的准备，不料魔物之之王皮萨罗竟然弃权，那么冠军就是阿莉娜了，受到国王的表扬后离开，在地下镇看到了奄奄一息的山特海姆城士兵....

回到山特海姆城，发现这里的人都消失不见，通过二楼的洞跳下去离开这里，阿莉娜等人继续展开冒险旅程...

第三章--武器商人特鲁尼克

这是在恩多尔城北方的小镇雷克纳巴发生的故事，我们的主角特鲁尼克是一个普普通通的人，但他却有个梦想，那就是开全世界最大的武器店来赚钱.

早上特鲁尼克被妻子妮妮（ネネ）叫醒，该到打工的时间了，拿到妻子的便当后就可以进入西边的武器屋打工，在柜台后面等一会儿就有人来买了，不过要注意一点，商店有三种隐藏武器的，如果有人要买的话不要卖给他，以后便能购入了，卖到一定数量就可以和地下室的老板要工钱了.

在镇中与托姆（トム）老爷爷对话，他说他腿脚不灵便，需要让人推他到教会，成功的话会给点儿零花钱，每天都有，干完一天的工作就可以找妻子对话睡觉了，攒够一定的钱后买到最



回×△○ ドラゴンクエストIV 導かれし者たち ○△×回

好的武器及防具就可以出发了.

本章有很多不同之处，因为特鲁尼克的运气值很高，打魔物会掉下很多之前的东西，这也是赚钱的手段之一，此外战斗中还会遇到商人，这是别的章节没有的，练练级后就可以进入北方的洞窟.



▲救出了托姆爷爷的儿子

这个洞窟敌人并不是很强，拿到宝箱中的锁镰（くさりがま）就可以离开了，也可以进入最深处取得铁金库（てつのぎんこ），不过取得后虽然帮助大，但无法继承到第五章，所以先不要取.

向南进发来到一个村落，这里的道具屋卖的都是假货，不要上当，和村长说话后休息，醒来后却发现整个村子消失了.

离开这里进入南边的波摩尔城（ボンモール），找到国王，原来波摩尔城与恩多尔城将发动战争，因为连接两国的桥断了，而负责修桥的工人又在某个村子失踪，所以目前两国还没有动静，来到地下牢房，这里有守卫看守，不要被他们发现，在其中一间房找到了托姆爷爷的儿子，交给他一个基美拉之翼（キメラのつばさ）后就飞走了，回到一层王子利克（リック）的房间，他会请求在晚上与他见面，到晚上在城的侧面找到了王子，他让特鲁尼克帮他把信交给恩多尔城的公主莫尼卡（モニカ），谁都知道这封信的内容...

回到雷克纳巴，托姆爷爷的儿子为了感谢特鲁尼克，答应借出他的狗托马斯（トーマス），来到那个神秘的村子，进去后托马斯便跑进了村长的家，调查村长后他会现出原形，原来这村子是狐狸做出的幻象.



▲得到了银色女神像

放走它后会得到钢铁铠甲（はがねのよろい），这时候也找到了修桥的工人，回到恩多尔城找国王后桥就修好了.

这时候就能去恩多尔城了，把王子的信交给公主（要打开道具菜单选择使用），这封信是王子求婚的情书，这时国王恍然大悟，交给特鲁尼克一封信，再回到波摩尔城，把信交给国王，他很同意这门婚事，于是两国的战争告一段落.

再与恩多尔城的国王对话，便可以开武器店了，在地下镇西南的屋子找到一名老人，他愿意用35000G卖掉房子，现在还没钱，以后再来，地下镇可以雇战士斯考特（スコット）5天/400G，与魔法师罗伦斯（ロレンス）5天/600G，初期建议都雇.

有了同伴就可以来到东北方向的洞窟，途中可以在山洞中找到一名老人，可以用60000G打开一条通道，进入北方的洞窟后需要在地下踩下按钮才可继续前进，在深处找到银色的女神像（ぎんの女神像）.

把女神像卖给恩多尔城地下镇的富翁（他的房子在右上），得到25000G，剩下的10000G需要自己慢慢赚，有了35000G就可以找老人买下自己的店了，之后妮妮会赶来照顾生意.

把女神像卖给恩多尔城地下镇的富翁（他的房子在右上），得到25000G，剩下的10000G需要自己慢慢赚，有了35000G就可以找老人买下自己的店了，之后妮妮会赶来照顾生意.



以后在柜台前与妮妮对话就能把道具交给她卖，把以前得到的道具都交给她吧，找到国王后可以找一层的士兵，交给他6把钢铁剑（はがねのつるぎ）以及6件铁铠甲（てつのよろい），就可以得到60000G，慢慢攒钱吧.

得到60000G后交给东边洞窟的老人，工人们便开始挖掘隧道，出去后再进来与老人对话，回到家中得知赌场开业了，进入玩一把后回到家里向妮妮道别后就可以进入隧道了. 之后，特鲁尼克为了探索传说中的武器，以及他的梦想继续开始旅行...

第四章--蒙巴巴拉的姐妹

故事发生在歌唱与舞蹈之镇，蒙巴巴拉，这里有位美丽的姐妹，姐姐玛妮娅（マーニャ）是舞娘，妹妹米妮娅（ミネア）是占卜师，她们为了寻找杀害父亲的凶手展开了旅行...

开始便要欣赏玛妮娅优美的舞姿，之后找到米妮娅，从旅长那里得到100G，并知道杀害父亲凶手的名字巴尔扎克（バルザック），睡一觉后开始冒险，建议将玛妮娅身上的装备卖掉，然后买个十字弓给玛妮娅装备.

在周边地区练练级后进入北面的科密斯村（コーミス），这里是两姐妹的故乡，右边的老人会告诉两姐妹父亲的徒弟奥林（オーリン）在西边的洞窟，整装待发后就能进入了.



▲得到了静寂之玉

洞窟的敌人很强大，而且会毒攻击，一定要习得キアリー再来，在深处找到了奥林，听到了巴尔扎克



▲受了重伤的奥林

在狮王城（キングレオ）的情报后加入，旁边还有重要道具黑暗之灯（やみのランプ），此外还有对以后战斗大有帮助的静寂之玉（せいじゅくの玉），一定都取走后再走.

往北来到港镇哈巴利亚（ハバリア），一定赚钱买最好的装备，之后向西进发来到阿德姆特镇（アッテムト）这里一片狼藉，进入这里的矿山，里面的敌人是最大的难关，10级后再深入吧，内部找到火药罐（かやくつぼ）.

之后就是多多练级，进入哈巴利亚南边的狮王城，进入城中右边门，在下面死角地方使用火药罐，这时大臣便会出来，跟着他不要被发现，便能进入密室，里面找到了扮成国王的巴尔扎克，他自称找到了进化秘法，开战.

BOSS--巴尔扎克

一开始便要使用静寂之玉封住其咒文，之后用ルカニ降低守备力，受伤不断回复即可，要注意的是静寂之玉只有五回合有效时间，到了之后再用就行了.

打败巴尔扎克，此时他的老大，死亡皮萨罗的手下狮王出现，二话不说便要开战，败北，醒来时发现在牢房中，与老人对话发现他才是真正的国王，在旁边的房间拿到船票（じょうせんけん），离开时不料被士兵发现，奥林冲上去顶住攻击，再进入的时候发现他受到重伤倒下了.



来到哈巴利亚的船屋，与全部

船员对话后再与船长对话，船就起航了...为了寻找能够照亮世界的“光”，姐妹二人再次踏上旅途...

第五章--被引导的人们

在恩多尔城以北的村落，人们和平的生活着，直到有一天...

接序章，到了开饭时间，准备出去活动下，顺便把母亲的便当交给父亲，在村中央能看到姐姐辛西亚，她似乎很喜欢这个村子，回到家中刚准备吃晚饭，村民便赶来说有魔物袭击村子，便马上派人把勇者送到了地下密室，村民便交给勇者魔物图鉴（モンスター図鑑）以及袋子（袋）一阵战斗过后姐姐来看勇者最后一眼，便用变身咒文变成勇者的模样，代替勇者被杀害，此时魔物首领皮萨罗以为勇者已经死了，便离开了村子.



▲村子被残忍的摧毁了

出去后发现这里已是一片荒凉，在辛西亚躺过的地方可以找到羽毛帽子（はねぼうし），来到下面的小屋可以找到皮铠甲（皮のよろい），主角正式展开了冒险...

可以先去下面的布兰卡城（ブランカ）逛一逛，可以看到一队士兵准备讨伐皮萨罗，看那样子只有挨抽的份儿...大约到了3~4级就可以向西来到特鲁尼克出钱挖掘的那条隧道，出去后便能进入恩多尔城.

在恩多尔城找到了美女姐妹的米妮娅，交给她10G占卜，发现主角正是她们寻找的“光”，便加入队伍，之后进入赌场找到了玛妮娅，她已经把钱输的精光，佩服...经过妹妹说服后也加入了队伍，有了两姐妹的帮忙，战斗会轻松很多.



▲假冒的姐妹

来到布兰卡城东边的沙漠区，这里没有马车是无法前进的，在屋子找到了马车夫霍夫曼（ホフマン），不过他并不信任勇者，只好放弃.

进入右边的洞窟，一楼处会遇到陷阱，勇者躲过，但两姐妹掉了下去，进入地下看到了两姐妹，不料是敌人，打败后继续前进，看到两姐妹被魔物追赶，不料又是魔物的陷阱.

BOSS--うらぎりこぞうX2 きゅうけつこうもりX2

本章第一个BOSS战，敌人相对现在来说很强，况且还是独自战斗，小僧会使用蓄力攻击，一定要及时回复，优先干掉吸血蝙蝠.

消灭魔物，继续前进再次看到姐妹，为了防止再是魔物的陷阱决定用提问的方式确认，米妮娅会问勇者在赌场的是否为米妮娅，想想当时赌场的是谁吧，之后姐妹俩再次加入，进入一层下方的门，在其中一个房间内“破墙而入”，取得信任之心（しんじる心）.

再次找到霍夫曼，他看到勇者手上的信任之心，于是便相信勇者加入队伍，并且得到了马车，有了马车便能越过沙漠来到阿内尔镇（アネイル）.

这里是个中转站，可以买些装备，和壮汉说话后可以为你介绍镇中的店，之后进入他的旅馆，和另一家价钱相差两倍（果然是JS....），村子中还有传说中的战士里帕斯特（リバスト），可以在晚上见到.



回×△○ ドラゴンクエストIV ◎ 導かれし者たち ○△×回

回×△◎ ドラゴンクエストIV 導かれし者たち ◎△×回



▲取得了神圣火种!

继续南行来到柯南贝利镇(コナンベリー),与码头上的人对话得知灯塔的火被魔物弄灭了,所以船无法航行.

来到东方的灯塔,一层可以找到特鲁尼克,他会让勇者帮忙点燃火炬,之后便回到镇上,一直向上来到三层找到一个魔物,说了一大堆废话后使用了ルーラ咒文,没有想到这里有天花板,撞到上面,挂了~~在四层可以找到神圣火种(聖なる種火),继续向上遇到了三名捣蛋的魔物,收拾他们.

BOSS--ほのおのせんしX2　とうだいタイガー

火焰战士攻击力比较高,建议用ラリホー催眠老虎之后再全力攻击火焰战士,总体来讲并不难.

战胜魔物后使用神圣火种,灯塔再次恢复光明,回到柯南贝利镇,找到了特鲁尼克,他便会加入队伍,之后便能坐船了.

来到东南大陆的敏托斯镇(ミントス),霍夫曼会激动地跑出来,说是找到了自己的梦想便离开队伍,进入宿屋二层看到了布莱与克里夫特,原来克里夫特受了伤,阿莉娜公主去寻找解药,担心公主的布莱希望勇者帮忙找回公主,于是布莱便加入了,离开前不要忘了和镇中心处的老人对话取得宝藏地图(宝の地図).

向东边走,之后向南来到索雷塔城(ソレッタ),和国王对话,得知这里的帕德琪亚的根(パデキアのねっこ)已经被完全消灭,不过南方洞窟中有种子.

进入南方帕德琪亚洞窟,看到阿莉娜公主两下飞踢就把门撞开了,旁边的人说公主没有盗贼钥匙也能开门(寒...),对话后发现他们就是布兰卡城的那三个傻帽,这里到处都是方向地板,踩上去就会按照上



▲狮王变身

面画的方向移动,敌人也很强,多多练习吧,底层找到帕德琪亚的种子(パデキアの種).

把种子交给索雷塔国王,马上便发芽了,获得了帕德琪亚的根,回到敏托斯镇给克里夫特服下后他的脸色马上便恢了,阿莉娜与克里夫特这两名强力的同伴也加入了队伍,离开时一位诗人告诉勇者莱安曾经在这里过夜,到了西方大陆.

目前首要任务是讨伐狮王,所以要好好修炼,建议人员:勇者、阿莉娜、克里夫特、米妮娅,进入姐妹的故乡科密斯村,自家地下可以找到一只史莱姆,得知西边的洞窟藏有宝物.

进入洞窟,在原先黑暗之灯的宝箱有个按钮,可以打开一个密室,从而得到魔法钥匙(まほうのカギ),值得说明的一点是在弗雷诺尔镇能够找到失踪的奥林,前提要带上姐妹.

有了魔法钥匙便能进入狮王城了,在城前看到一名诗人,他其实就是莱安的同伴荷伊明,在冒险中实现了自己的愿望变成了人类,进入城堡看到莱安,跟上前去准备讨伐狮王,不料有敌兵袭击,于是莱安帮着攻击士兵,勇者等人便对战狮王.

BOSS--キングレオ

对于初期的勇者来说是一场非常艰苦的战斗,因为敌人会二段攻击,所以要必备好防具,具体用克里夫特提升防御力,米妮娅负责回复,主要还是要小心下他的寒冷气息,如果全员在16~7级战斗会比较轻松些.



战胜了狮王，国王也恢复原状，莱安也加入队伍，并告诉勇者巴尔扎克占领了山特海姆城，现在就可以打败这个家伙了，来到西边的小庙，修女会说地狱的魔王即将复活，可当说到魔王的名字是艾斯的时候突然就断气了.

在对巴尔扎克前可以先去恩多尔城买些分散金属之铠(はぐれメタルのよろい)，价格35000G(FC版15000G)，准备好就进入山特海姆城，这里已经完全被魔物占领，处处是魔物，找到在王座的巴尔扎克后开战.

BOSS--バルザック

这次的巴尔扎克已经完全进化，非常厉害，具体可以说是狮王的强化版，战斗方法与对付狮王一样.

战斗后城中的魔物在消失前说出巴尔扎克只不过是死亡皮萨罗的一颗棋子，现在黄金的腕轮已经完全进化，说完全部消失了，先不要急着离开，在下面的宝物库有重要物品奇怪之笛(あやかしの笛)以及熔岩之杖(マグマの杖).

此时能力有了很大的提升，可以先去世界各地找传传说的宝物，首先来到东北方的海边洞窟，在底层找到了天空之铠(てんくうのよろい).



▲巴尔扎克的进化

之后去西北方的斯坦夏拉城(スタンシアラ)，这里的国王会让市民逗他笑，成功的人可以得到传说中的宝物天空之盔(てんくうのかぶと)，但无论勇者怎样试他都无动于衷，只好离开.

在蒙巴巴拉可以找到世界第一的笑话大王帕侬(パノン)，加入后再去斯坦夏拉城找国王，记住要把他编入队伍，成功把国王逗乐了，取得了传说中的天空之盔.

来到第一章的伊姆鲁村，在宿屋睡觉后勇者作了个奇怪的梦，主要内容就是皮萨罗准备统治世界...



▲盗贼巴柯达

向下来到巴特兰多城找国王，得知他把天空之盾(てんくうのたて)交给了加登布鲁克城的女王(ガーデンブルグ)，要进入那儿必须要有熔岩之杖才行，坐船越过山脉来到东边的火山，在高墙处使用熔岩之杖，一阵火光后墙壁被打坏，离开的时候不要忘了拿走熔岩之杖.

这里是个“女儿国”，女王貌似很不欢迎外来的游客，在这里有个密室，里面有不错的武器炎之爪(炎のツメ)，在右边的房间看到个可疑的人，正要离开时修女发现柜子中的十字架不见了，更怀疑是勇者等人干的，于是被抓走带入牢房，一会儿女王会召见勇者，为了证明自己的清白，决定将一名同伴留下当作人质.

进入东南的洞窟，这里有很多提升能力的种子，不要忘了拿，最底层找到了正在睡觉的盗贼巴柯达(バコタ).

BOSS--とうぞくバコタ



此BOSS只会用一段攻击，不过咒文比较烦人，有利的是我方可以利用マホトーン封住其咒文，在利用マホトーン封住其咒文，在利用スクルト提升防御力，他再强也就这样了...

之后一名女战士将其带走，回到城中女王看到勇者抓住了真犯人非常高兴，交给了勇者最后钥匙（さいごのカギ），此时就可以打开游戏中全部的门，离开前不要忘了拿走地下的天空之盾以及放走被俘的同伴。

来到西方的新大陆，这里只有一个海边之村，夜晚时可以看到海岸边有空地，白天调查这里可以取得干枯之石（かわきの石）。

加登布鲁克城南方的罗莎莉希尔村（ロザリーヒル），需要在柯南贝利镇向东才能到，这里便是伊鲁姆村梦境中的村子，按照梦中的提示在塔前的地板吹响奇怪之笛，进入到塔的内部，顶层遇到皮萨罗的骑士需要与其战斗。



▲漂亮的瀑布洞窟

BOSS--ピサロナイト同样是一回攻击，但攻击力极高，并会使用静寂之玉封住咒文，且时不时召唤アイスコンドル，一定要先把召唤来的魔物打倒再对付他。

胜利后取得了静寂之玉，来到罗莎莉小姐的房间，他告诉勇者要消灭魔物之主皮萨罗，说完便掉下了红宝石之泪（ルビーの涙），但掉到勇者手中后突然碎了，在旁边的史莱姆处得知变身之杖的下落后就可以离开了。

先进入东边的洞窟，无法前进时使用干枯之石开启道路，内部可以得到重要物品时之沙（時の砂）和分散金属之剑（はぐれメタルのつるぎ）。

还有一个大陆没有去了，那就是南方大陆的利巴沙多镇（リバーサイド），来到镇子南边的魔神像，这里的敌人会用ザギ一定要小心，在顶层开动了魔神像便能往下继续前进。

到达东方的死亡宫殿（デスパレス），这里全都是魔物无法与其交谈（交谈后开战），不过从这里的商人处得知变化之杖在王家之墓。

王家之墓的位置在恩多尔城南方，很容易找到，这里有大量的魔物はぐれメタル，装备はぐれメタルのつるぎ并预备大量的圣水来攻击它吧，战胜后能得到非常可观的经验，这里也有着帕德琪亚洞窟的那种地板，反复绕来绕去，在地下一层找到宝箱中的变化之杖（へんげの杖）。

有了变化之杖便能与魔物交谈，来到死亡宫殿二层的会议室，使用变化之杖后坐在老虎的后面等待，不一会儿魔物首领皮萨罗便出现了，他率领魔物大军准备迎接即将复活的地狱之帝王艾斯塔克（エスターク），于是来到阿德姆特镇的矿山。



▲神秘的魔族会议

这里在四章还没挖掘的地方现在已经能通行，一直向深处进发来到艾斯塔克的城堡，这里魔物都非常强，趁此要多多练级，途中可以看到一个鬼火，他与艾斯塔克共生，先不用理他，来到最深处看到了三个魔物喽罗，干掉它们后帝王艾斯塔克复活了，看到了勇者等人便立即展开攻击。

BOSS--エスターク

一开始帝王不会攻击，毕竟是刚睡醒，ラリホー对其十分有效，但这样还是不能掉以轻心，二段攻击，以及强烈的气息攻击很容易便能全灭，要注意的是他在睡觉时也会发动攻击，只不过并不强就是了。





▲传说中的天空之剑

刚刚复活的帝王就这样被勇者打败，离开时遇到了死亡皮萨罗，正想复仇之际突然得知罗莎莉出事了，便带着手下走了，这时候城中的鬼火消失了，可以取得瓦斯壶(ガスのつぼ)。

进行下一步时可以再去伊姆鲁村睡上一觉，再次做梦，这次是看到贪婪的人类为了得到妖精族的红宝石之泪来卖钱，反复折磨着罗莎莉，等到皮萨罗相救的时候发觉为时已晚，罗莎莉死了，皮萨罗为了要消灭全人类使用了究级进化的秘法。

此时该去收集最后一件天空装备，首先去利巴沙多镇东南的民家找到位科学家，把瓦斯壶交给他后过一天再来找他，便能得到万能的移动工具热气球。

坐着热气球来到地图上显示X的地方，这里是世界树，进入后先提前换下一名队员，一直向上可以看到一个天界人，得知她的名字叫露西亚(ルーシア)，她为了取世界树之叶掉了下来，此时如果队伍有空位便能让她加入，继续前行能够找到最后的天空装备--天空之剑(てんくうのつるぎ)。

一切准备就绪，乘热气球进入世界中心的岛，在这里的哥特沙多镇(ゴットサイド)买些装备，也不要忘了去东边的祠堂找到巴隆之角笛(バロンの角笛)，装上全部天空装备便能进入南方的天空之塔，这里路不难走，塔顶上降落下一片云，带着勇者等人进入美丽的天空之城。

进入后露西亚会离开，先去王座谒见龙王，它将讨



▲气势非凡的天空之龙王

伐死亡皮萨罗的重任交给了勇者，此时突然从地面传来几道黑色的光，天空之城破了个洞，已经与黑暗世界相连，为了拯救世界以及全人类，龙王给了勇者20000点经验，并提升了天空之剑的威力，这时候来到城的下方找到露西亚，她会感谢勇者相救，并把小龙多兰(ドラン)交给勇者，小龙的实力比较强，可以多多利用下。

在天空之城云上的破洞掉下去后就能来到黑暗洞窟，出去后来到黑暗世界，这里的希望小庙(きぼうのほこら)可以进行回复，要想进入死亡城堡必须解开四个祠堂的封印。

左下角祠堂，这里有很多人偶，碰到后就会自动出去，要利用旁边的石像慢慢躲，内部找到BOSS。

BOSS--ギガデーモン

两回合攻击，非常容易使出痛恨一击，用スクルト提升防御再战斗吧。

左上角祠堂，这里只有BOSS。

BOSS--ヘルバトラー

1~2回合攻击，想比前一个BOSS攻击力要弱一点，但HP非常高，且会用多种气息及咒文，建议多多提升等级再来打。

右下角祠堂，同样只有BOSS。

BOSS--アンドレアルX3

这个BOSS比较特别，有三只，如果打倒其中的一只还会召唤，虽然HP低但如果这样下去难免会成为长期战，建议先



用ルカニ降低他们的防御力，勇者使用ギガデイン攻击.

右上角祠堂，这里找到了真正的元凶恶魔神官（エビルプリースト），勇者家乡事件，罗莎莉被害事件都是他一手策划的，这次准备完完全全消灭勇者，并统治世界，不过勇者是不会让他得逞的.

BOSS--エビルプリースト スモールグールX3

带着三只烟雾小鬼，先用全体魔法干掉小鬼再慢慢对付恶魔神官，他会用二段攻击以及最强的攻击系咒文，在四个BOSS中也是最强的，到了这个地步就不要吝惜，发动最强的咒文攻击吧.

此时死亡城堡的结界已经消除，进入内部在某个石像后可以找到门，深处能够得到重要物品贤者之石（けんじゃのいし）.

终于到了最后一站死亡之山，进入之前先吹响巴隆的角笛唤来马车，上山与皮萨罗对话后开始最后的战斗.

BOSS--デスピサロ（第一形态）

不愧为最终BOSS，皮萨罗拥有七段变身能力，每个形态都有近2000点的HP，实力异常强劲！一定要带好世界树之叶以及贤者之石，第一形态的他不算难打，只会使用二段普通攻击.



▲得到了贤者之石

BOSS--デスピサロ（第二形态）

掉了只胳臂，变为一段攻击，同样无难度.

BOSS--デスピサロ（第三形态）

又掉了只胳臂，再次变为二段攻击，会使用咒文提升防御力.

回◇△◎ ドラゴンクエストIV 導かれし者たち ◎△◇回



▲大团圆结局

BOSS--デスピサロ（第四形态）

头掉了，已经进入进化阶段，会使用气息以及咒文攻击，要注意回复.

BOSS--デスピサロ（第五形态）

手部发育完全，攻击力超强，这个形态也是很容易全灭的.

BOSS--デスピサロ（第六形态）

脚部发育完全，速度明显增快，只会用气息.

BOSS--デスピサロ（第七形态）

完全究级进化，使用最强咒文攻击，并在开始无法使用咒文伤害他，一不小心就会全灭，一定要稳扎稳打才行.

打败皮萨罗，这个黑暗的世界也面临毁灭，正当勇者等人绝望之时龙王出现救了众人，龙王也实现了众人的愿望，世界再度和平...

THE END??

还没呢！通关后存档，可以进入隐藏的第六章.



第六章--其后的世界

来到哥特沙多镇的祭坛，这里破了个大洞，这个迷宫其实就是DQ4与7迷宫的结合，敌人也是DQ7中的魔物，玩过DQ7的朋友一定很感动吧，迷宫不难走，来到山顶看到了鸡蛋兄弟正在争吵先有鸡还是先有蛋的问题，与他们战斗.

BOSS--エッグラ チキーラ

鸡蛋兄弟实力非常强，蛋会使用气息以及强力系咒文，一定要提前打倒，而鸡攻击力与HP非常高，一定先用ルカニ再对付.

战胜鸡蛋兄弟后世界树开花了，来到世界树顶端得到了世界树之花（世界樹の花），之后来到罗莎莉希尔村罗莎莉的坟墓前使用，一道光芒下罗莎莉复活并加入，带着她去找皮萨罗，看到罗莎莉平安无事的他便恢复了人型，并且相信勇者一起战斗，皮萨罗的加入使战斗异常轻松，借此可以多多练习.

来到死亡宫殿的王座，终于找到幕后的黑手恶魔神官，此时的他已经取得了究级进化的力量，化身为与皮萨罗同样的究级魔物.



▲一切的元凶-恶魔神官

BOSS--エビルプリースト

恶魔神官只有四形态，对付方法同皮萨罗，但最后形态要比皮萨罗强大的多，人员一定要在40级左右，毕竟是真正的最终BOSS.

虽然有着强大力量，但还是抵不过正义的一方，恶魔神官倒在了勇者的剑下，得到了它应有的惩罚，此时冒险已经结束，皮萨罗也与自己心爱的人在一起，伙伴们都进入了往常的生活中，勇者的姐姐也复活了，于是，人们从此过上的幸福的日子...

--全文完--



广告时间



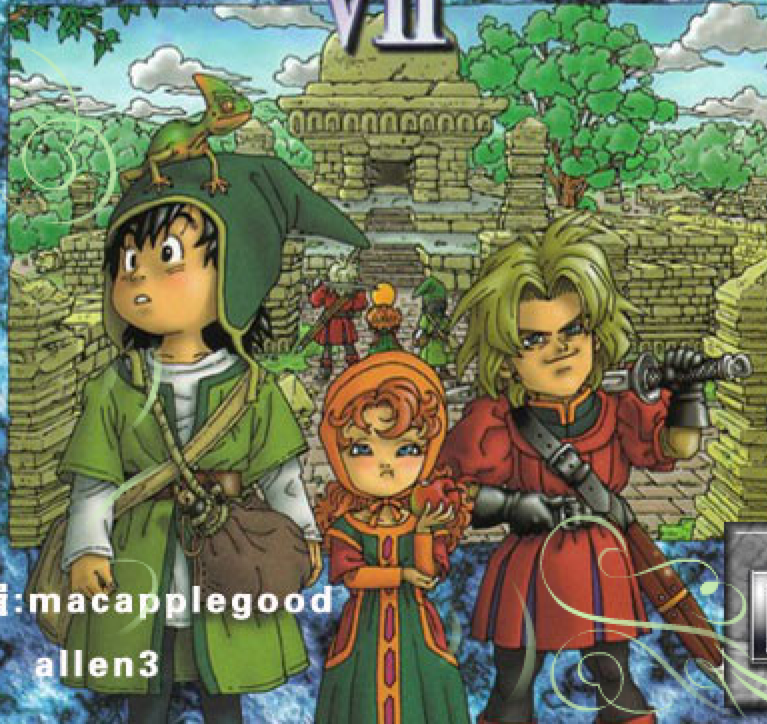


主机综合讨论区　我们在那儿等你哦



DRAGON QUEST VII

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち



编辑:macapplegood

allen3

勇者斗恶龙VII

伊甸的战士

被命运选中的少年
拥有炽热冒险之心
如太阳一般的光芒
去打开那伊甸之门

作者:macapplegood

回顾人行道

开篇语:

DQ7终于完成了,回顾这次的DQ7怀旧道路,发现时间之紧成为杂志最拖稿的文章(某人飞砖之),有很多东西也来不及细说,大家也请别见怪了,这次只是简单的回顾一下,当流程的话还算是凑合吧,不过偶确实正在做DQ7的完美回顾,包括所有要素的收集,心得等等杂而有趣的东西吧,不过你要问我什么时候才有??!我也不能确实回答,DQ7要写的东西实在太多太多,DQ7是历代DQ最折磨时间的游戏我相信也没有人敢说反对(笑),好了,我也不在多说废话了,或者希望这篇不中用的东西可以使各位朋友或再次重温DQ7或试玩一下DQ7,绝对不会让你失望. 游戏的话请到怀旧区下载.

なぞの神殿

在海边，マリベル问主角是否有事情隐藏着她，主角答应キーファ王子不将此事告知任何人，所以对マリベル说没有，マリベル见主角有意隐瞒也不再追问，突然想起明天的アミット鱼节，于是便急忙赶回家中，主角见マリベル走后也回到家中2F睡觉。

第二天早上，主角被母亲マーレ叫醒，主角这时想起今天是アミット鱼节，于是便想走到港口看去帮父亲ボルカノ，刚走到门口时，被母亲叫了回来，将アンチョビサンド交给主角，让主角去交给父亲。

当走到港口将アンチョビサンド交给父亲ボルカノ时，ボルカノ让主角在船员里参观。这时走到船下二阶时看到マリベル躲在木箱之中，当マリベル知道主角已经发现她时叫主角不要出声，但这时船中的厨师已经知道マリベル的躲藏，于是便强行将マリベル赶出船。最后マリベル留下笨蛋的称呼给主角。

船终于出航，这时主角看着船远去后也准备回家。就在这时グランエスタード城的士兵来找主角，说バーンズ王有事找主角商量，于是主角便动身前往グランエスタード城，这时マリベル出来，叫主角带同她一同到グランエスタード城参观，无奈下，主角便又答允。

グランエスタード城下町

来到城下町时，マリベル突然说想回家便离开队伍。在酒吧听到叔叔ホンダラ与酒吧女郎的对话，叔叔ホンダラ原来拥有一块很值钱的石头。正要谈下去时看见主角后，便收



▲主角在隐瞒着什么呢

口离去。



グランエスタード城

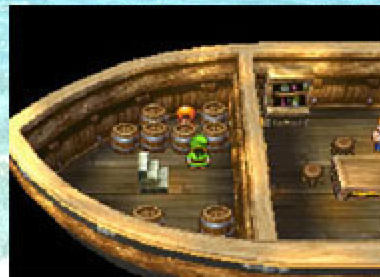
这时便入城见バーンズ王，来到城2F时バーンズ王突然气充充地跑了下来。到处寻找キーファ，这时才发现主角已经到来。于是便邀请主角到主殿里谈关于キーファ的事情，而因为这次キーファ又逃出王城，这次还拿了王后生前的指轮而逃，所以バーンズ王希望主角帮忙寻找キーファ。

フィッシュベル

主角这时在城中打探不了キーファ的消息，便回到家中。这时母亲提起原来キーファ刚才来找过主角，然后在村中一男子中打听到キーファ约主角在老地方相见，这时主角知道キーファ要去那里了，也急忙赶了出去。

古代遺跡

当来到遗迹时，看见キーファ正在对着面前的石像发呆。久后才发现主角。这时便将王家の古文書交给主角看看，主角看书中所画的图与面前的铜像相似，而书中所说解开这个迷要使铜像的手杖发出炽热的光芒，所以キーファ便将那在城中拿到的王妃指轮放在上面，但可惜没有效果。及后主角向キーファ说バーンズ王正在找他，キーファ便急忙回城，临走时将王家の古文書交给主角，让他继续去解开迷题。


▲隐藏在船中的マリベル

グランエスタード城下町

主角在グランエスタード城打探消息，来到城右下水井处看到从井下有亮光，于是主角便走到井下得到しんじゅ玉。跟

在城中右上角发现一秘道，主角便走进去，原来这是一位学者的的家，当主角将王家の古文書交给学者时，学者要主角500元卖给他，主角当然不答应，学者便问这书的来历，主角便全盘说出，当学者知道后似乎很感兴趣，希望主角可以留书在他家里让他解读，这时主角便答应了.

从秘道出来，来到旁边的叔叔ホンダラ家，看见叔叔喝醉酒后睡得正香，便从中将叔叔的ホットストーン的拿去，然后走到遗迹将这些东西放上去有没有新的发现.

古代遺跡

当来到遗迹将刚才得到的物品放上去时，也是没有什么效果，然在这时主角看见キーファ的手纸，キーファ叫主角到城中的房间找他.

グランエスタード城

来到城中2F时，キーファ看见主角手中不见便急忙问道，主角将遇到一位学者的事情说出．キーファ十分欢喜，便与主角一起找那学者　来到学者之家时，学者原来已经解读完毕，要解开遗迹的迷题中那炽热的光芒不是指物品，而是指人的内心，只要有着炽热的内心便可将那杖发出光芒，这时キーファ与主角十分高兴，便立刻去遗迹试试．但当出来后バーンズ王又来找キーファ，这时キーファ无奈地对主角说今晚才准备到遗迹.



▲找到解读古文书的老人

フィッシュベル---古代遺跡

夜里，キーファ来到将主角叫醒，然后一起走到遗迹，来到遗迹时，两人热诚地祈祷，将那探险的热炽内心终于使得奇迹出现，石像的手杖终发出光芒，而光所照之的门也随之打开.

迷宫---古代遺跡

1. 顺道入内
2. 炎之石像，站在中间火台座向西调查，发现机关.
3. 入内，取得「聖者のかぶと」.
4. 继续进入，看见有四个放聖者道具的台座，不管.
5. 来得天秤房间，只要快速利用小石台打开两边的门便可.
6. 进入后，发现有一门开启不能，先暂不管，向左边楼梯走去.
7. 调查狮子头像，得到「古代のカギ」，然后回到刚才开启不能的门，便可以解锁.
8. 来到四分支处，按左．右．左．左的顺便走出.
9. 来到一水流处，暂不管，再往上走，也来到一水流处，会看见水龙的爪上台座有一颗龙珠，将左边的放到右边，改变水流方向.


▲按顺便放上圣者道具

10. 然后沿路返回初始的水流处，会发现水流的方向改变.
11. 从没有水流的通道上方入内，看见带有图案的石块，只要将对应的块放到对应的机关便何，按从左到右的顺便（机关1至

4)，分别是左中石板(1)，左下石板(2)，右下石板(3)，右上石板(4)，门开启，入内拿到「聖者のよろい」.
12. 最后返回水流处，从木伐顺道拿最后的两个聖者道具，「聖者のつるぎ」和「聖者のたて」.
13. 然后顺道来到初始放四个聖者道具的台座，将四个道具放上，开启眼前的大门.
14. 入内，来到一点火台座处，只要拿起两种不同颜色的火把点燃对应的台座便可开启大门，顺序是，蓝火把(中间. 左下. 右下)，红火把(中下. 左上. 右上.).
15. 入内取得两块「ふしぎな石版黄」和「ふしぎなちず」.
16. 到黄色台座房间，在左上的黄色石台放上刚取得的两块「ふしぎな石版黄」，发现少了一块.
17. 通过蓝色传送房间，离开迷宫.
补：「ふしぎなちず」取得这个道具后，在地图上按□可以观看地图.

古代遺跡

这时在遗迹内部将所得的两块ふしぎな石版黄镶在黄色的石台上，发现居然与石台所欠的石块缺口吻合，但还是少了一块. 这时主角与キーファ便打算回去继续打探剩下的石块的消息.

传送到遗迹出处的时候，キーファ怕其父王担心，便立刻赶了回去. 这时主角回到村中，原来父亲已经回来了. 然后回家中与父亲对话，得知这次收获很丰富，虽然如此，但主角的心思完全放在所缺的小石块上，于是便于走出去与全村人对话打探消息. 然而在这时叔叔ホンダラ问主角没有有拿他的ホットストーン，主角答是后便将ホットストーン归还给叔叔，就出去村中打探，但仍没有什么收获这时回到家与父亲对话，这时父亲才提起原来在捕鱼时得到一块奇怪的小石块，叫主角将他带给バーンズ王，这时主角喜出望外，也不管什么バーンズ王了，直接跑去找キーファ，当キーファ得知主角有最后一块小石块的时候也十分高兴. 于是便与主角一起再次来到遗迹深处.



▲最后一块ふしぎな石版



当来到遗迹时，マリベル突然出现，要求主角他们带同她一起，看见秘密都被マリベル发现，主角与キーファ也不多说，答应マリベル的加入.

ウッドパルナ
ふしぎな森

主角众人通过最后的一块小石板来到新的大陆，然而众人不知道，没走几步，便传来了マリベル的呼叫. 主角和キーファ大吃一惊，看见三只魔物正向マリベル攻击，于是便上帮マリベル打退魔物. 虽然知道这世界存在魔物，但主角一行却十分好奇，想找出这世界存在魔物的原因. 当走到森林的出口前，遇到一位叫マチルダ的女剑士. 经キーファ的自我介绍以及说出自己所在大陆的事时，那女剑却对キーファ所说的



▲存在魔物的世界



▲主角被当成了魔物

地方一无所知．这时マチルダ提议到附近的ウッドパルナ村休息，便加入了主角的队伍．

ウッドパルナ（过去）

当众人来到村里时，发现跟随的マチルダ不见踪影，于是便在村中打探消息，来到北方的民家里，看见一位小孩守候在床前．而小孩看见主角一行的到来也感到惊讶，误以为是魔物入屋，误会解除后，那小孩向众人自我介绍一番，得知小孩叫パトリック，当众人看见床上受伤的人时，パトリック说道父亲是因为保护一少而受重伤，后来得到マチルダ的帮助才得以回到家中，若是要治愈的话要到カラーストーン採掘所取得緑の宝石，然而因为魔物的关系，村中没有一个人敢前往，而パトリック希望让主角等人告知マチルダ帮忙寻找．

カラーストーン採掘所（过去）

来到カラーストーン採掘所后，主角等人也发现マチルダ在这里，于是キーファ便将パトリック的口信带给マチルダ．然マチルダ说出这里的确是有パトリック所要的緑の宝玉，但因为有事在身而不与主角等同行，说罢便离去．

迷宫---カラーストーン採掘所（过去）

只要将同色的矿石碰在一起，便可以使其消失．来到一榨处，按蓝，红，黄，红的顺序，便可继续前进．

カラーストーン採掘所（过去）

当主角众人来到最深层的时候，终于找到所要的緑の宝玉，当众人准备采掘的时候，マチルダ在这时出现，并希望可以尽一分力帮助パトリック．在マチルダ的帮助下，緑の宝玉终于入手．マチルダ此时也离去了，临走时交给主角众人木の人形．

ウッドパルナ（过去）

跟着回到村中，使用了緑の宝玉后，パトリック的父亲终于康复．经介绍得知パトリック的父亲叫ハンク．ハンク看见主角众人也着实累了，便邀请他们到宿屋去休息．

第二天，ハンク看到主角众人能在魔物狂暴之中能取緑の宝玉，对他们的能力十分看信赖，并希望主角等人和他一起到東の塔去讨伐魔物的首领，同时ハンク希望可以看到マチルダ后和她道谢．

迷宫---東の塔（过去）

BOSS战	BOSS战
ゴーレム	チョッキンガー
HP：280	HP：350
经验：60	BOSS战
	マチルダ
	不用战斗的一场，选择逃跑便何

東の塔（过去）

原来魔物的首领便是マチルダ，这让眼前的众人不禁大吃一惊，ハンク虽然知道マチルダ是首领，但却忍不下手对这个曾经救过他的人下手．于是叫他放出被捉的村中女性，便不再追究．然而要解救人质，必须将マチ



▲真正的元凶是マチルダ

ルダ打倒，无奈之下终于开战．主角三人确实不忍心下手，但ハンク仍然追打マチルダ，经マリベル的不断劝说，ハンク终于停下了手，但可惜的是マチルダ已经身受重伤．最后对于自己有这样的结果没有任何怨言．随着マチルダ的解放，一切都完结了，被捉的女性也回到村庄．

这时主角与ハンク回到村庄，被パトリック问着与マチルダ道谢，因为ハンク不忍心将事情的残酷真相告诉给这孩子，便说谎去隐瞒真相．パトリック开心得到处找マチルダ，当主角众人看见这事情已经完满解决时便着身离开，临走时看见他们第一次遇见マチルダ时的地方已经开满了鲜花，看见パトリック正在等待マチルダ出现，于是主角众人便将マチルダ生前的木の人形交给了パトリック，而主角众人便真正地离开了这地方．

フィッシュベル

主角与众人离别后便回到家中，母亲マーレ谈及在グランエスタード附近出现新的大陆，父亲到城里与バーンズ王商讨新出现的岛的问题，主角听见后突然一惊，跟着兴奋地来到グランエスタード城找キーファ．

グランエスタード

因为バーンズ王与其它人正在商讨要事，所以主角不能入城，主角跟着在城下走走，来到叔叔ホンダラ家时，叔叔问主角是否真的有新岛出现，主角见没有什么可隐瞒的便说是，其后叔叔ホンダラ给主角すごい聖水．当走到学者家前キーファ居然在这里等候主角，然后约主角在フィッシュベル的洞里的秘密地方相见．



▲终于出海

フィッシュベル

主角便立即出发，来到フィッシュベル的洞，此时キーファ和マリベル已经在此等候了，跟着就一起走进隐藏通道，来到キーファ与主角多年来修好的船只，一切妥当后，航海出发．

ウッドパルナ(现在)

主角众人来到这里后发现这里的变化非常大，在村中的一家老婆婆家得到一块石板，．然后再与湖边的老人谈话后便可到カラーストーン採掘場．

迷宫---カラーストーン採掘所(过去)

迷宫没有什么难道，注意一下石块的同颜色便可．最后在北方取得ふしぎな石版緑．



▲继续取得小石版

グランエスタード城

主角等人看见ウッドパルナ(现在)没有任何石板后便回到グランエスタード城，看看有没有新的发现，来到城下与士兵表明身份后便可入城，发现对于出现新大陆的的事情还没有讨论完，主是主角众人便到处打探来到一栅门前看见那解读古文书的老者，因为士兵的阻挡，老学者进不了去，キーファ想到那老者曾经帮助他解开古文书，于是乎便命令士兵开门让老学者入内．老学者见开门后便忽忽地走到地下室，这时居然看见另一位老人学者，原来两人是多年吵架的朋友，当那老人问及キーファ新大陆出现的情况有何看法的时候，キーファ便将所经历的事全部告诉他们两个．这时两老人学者意识到什么，让キーファ等人到王城的密道，相信有キーファ他们想要的东西，．于是キーファ等人来到密道深层，在最后的一书架中调查，便可以进内取得ふしぎな石版赤．

エンゴウ

エンゴウ

主角众人见取得了又一新小石板后又急着走到遗迹的红色左上方石台上放在小石板块，刚好凑满．跟着便空间传送到エンゴウ，这里是一个有着火山的大陆，众人来到エンゴウ村后，与村长对话得知原来村中正在准备着举行火神祭，说后便叫主角等人休息．主角等人到宿屋休息后，出来时看见一个巫女正站在井的中间说不要举行火神祭，不然便会火山爆发，说罢村长立刻出来阻止，并带这巫女到屋上说话．但最终两位却各持己见，最后不欢而散．巫女走后，主角一行便去找他．经介绍，得知巫女之名叫パミラ，当パミラ问道信不信她说的话时，主角等人都觉得可信，于是パミラ便委托主角在火神祭举行的时候将火山里的魔物消灭，而火神祭将会在今晚举行，所以パミラ叫主角到宿屋休息．主角众人来到宿屋休息后，很快便到了夜晚，村中正在举行火神祭前的庆祝活动，这时与全村人对话，然后再找パミラ，跟着再到左上处与村长对话．便开始举行火神祭．

炎の山（过去）

众人来到炎の山后，パミラ早已经到了．这时主角与パミラ对话，パミラ便对主角说他身后便是魔物的所在地，于是众人便走进洞内探个究竟．

迷宫---炎の山（过去）

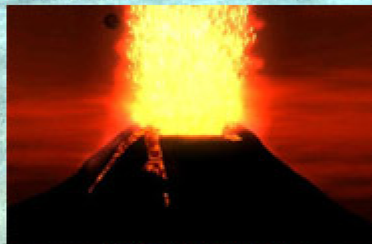
BOSS战

炎の巨人

HP：300

经验：120

金钱：150



▲剧烈的火山爆发

□×△○ドラゴンクエストⅦエデンの戦士たち○△×□



消灭了火山的魔物后，村长才意识到自己的错误，但却来得太迟，魔物之气仍然没有消失，于是主角问パミラ有什么解决方法．这时パミラ说要用到すごい聖水，这不是叔叔给主角的すごい聖水的吗，于是主角便站在村长与パミラ中间使用すごい聖水，魔物的邪气终于消失，村里也从此恢复平静．

エンゴウ（过去）

一晚狂欢后，主角众人来到パミラ家中，パミラ为了报答主角，送给主角ふしぎな石版青．主角众人见事情已经解决，也便回去，顺便证明一下是否还会出现新的大陆．

グランエスタード城

当众人回到グランエスタード城中打探是否还有新的大陆出现，但バーンズ王等人已经知道主角的所作所为，对于他们的冒险，バーンズ王和主角父亲等人十分担心，并且希望他们不要再继续冒险下去，于是主角三人的家长便各自带自己的孩子回家．



▲BOSS战－炎の巨人

フィッシュベル

在夜里，主角的父亲ボルカノ问主角是否一定要这样冒险下去，这时主角很坚决的说是，父亲ボルカノ似乎明白了什么，也没有多说话．



▲大伙又走在一起了

笠日，主角一人便孤身出发．出到家门时，看见マリベル已经在门口等他，マリベル原来已经也说服了他的父亲アミット，于是两人再次来到村中的山洞时，因为没有キーファ后打不开通往船秘道的石板，无奈下他们两人看看有什么办法去打开．出洞时，キーファ原来已经也来到这时，而キーファ又再一次地逃出城内，和主角一行再次冒险．

エンゴウ（现在）

来到エンゴウ后，这里已经变成温泉区，主角这次的目的也是一样打探小石块，与村中所有人对话，得知似乎炎の山有主角等人所要的物品，于是主角等人再次到炎の山．

迷宫---炎の山（现在）

地型没有变化，在最底层可以得到ふしぎな石版緑．

ダイアラック

ダイアラック（过去）

得到新小石板块后，主角一行便走到遗迹蓝色房间左上石台，来到一陕少的大陆，进ダイアラック村中，发现村中的人变成石像，主角一行觉得非常奇怪，然后四处打探，终于看到一老人，问及，原来村中的人石化了很久，其后老人便给主角一瓶"天使の涙"，这瓶天使の涙可以解除石化状态，但对于现在的村民来说已经是太迟了，说罢老人叫主角到宿屋休息．



半夜，主角听到石像的悲鸣，于是出去看看，与村中老人谈话，相互介绍后老人便说出当时的情况，原来当时因为突然间来了的黑云所下的雨使所有村民都变成了石像．调查村中每一个石像，似乎他们都显示将被石化时的回忆，最后走到左上民家门口的石像处调查，虽然看到那男子的回忆，但因为石像已经放得太长时间，看后便消失了．主角入内调查书棚，看到一秘密基地的字条，看到这字条，主角希望会有新的发现，于是便走回宿屋明早再作调查．

明早起来主角按照书棚所说来到左下方的大树前调查，发现隐藏入口，入内到村中的高台处使用天使の涙，这时村中的阴沉变得欢快起来，更突然的是居然会有在秘密通道内走出一位没有遇难的小孩，就是村中回忆中的那个ヨゼフ，似乎他的出现使村子出现了新的生机，和他对话后加入，然后与老人对话，老人也觉得不可思议，但这使老人觉得村子还是有新的生机．话别后，老人多谢主角一行，这时只要走到那小孩出来之处的秘密机地，将木箱打破后得到ふしぎな石版黄．

ダイアラック----移民之町（现在）



▲被石化了的村庄

来到现实的ダイアラック后，．．这里便是DQ7中的移民之町，只要在其它地方找住人来这里，村中便会发展，具体请参看系统要素中的移民之町的攻略法．在这里得到一块ふしぎな石版緑．

オルフィー



▲会动物语言的人

オルフィー（过去）

集齐新小石板块后，主角一行又来到过去新的大陆，向上走进入オルフィー村，当进村后发现村中动物比人还要多，而且与人对话完全不明白对方在说什么，倒是右上方村长旁的房间时，看见一个小孩被锁着，众人与他对话依旧是言语不通，想解开锁时却解不了。于是キーファ想起在グランエスタード城下方有一个会懂动物语言的人，于是众人便回到现实的グランエスタード城下方的きこりの小屋。

きこりの小屋

来到きこりの小屋后，看见里面的大叔正在与动物说话，看来没有找错人。向きこり交待情后，主角一行便希望きこり可以与他们同行到オルフィー，然きこり也想看看新鲜的东西，于是便于主角一起到オルフィー。

オルフィー（过去）

与きこり来到オルフィー后，きこり便开始与动物聊天，但居然听不明白。然后再与人类对话时，きこり居然可以听明白所说，走到那锁着少年的房间帮少年解锁后，那少年便急急忙忙地离开。这时主角与きこり仍然在村中打探，发现外表人类的才是动物，外表是动物的才是真正的人类，而打探的消息原来以前传说中的白狼和与将魔物封印在西の山，但不知什么时候魔物解开了封印，将村中的人类和动物互换。主角一行打听到后，便向西方的西の山调查。

迷宫--西の山---魔封じの洞（过去）
迷宫非常容易，注意该迷宫有两块ふしぎな石版青
BOSS战
デス?アミーゴ
HP：500
经验值：200
金钱：250
注1：此迷宫不能使用魔法
注2：BOSS攻击力高，注意在多带やくそう
注3：BOSS会两回攻击，在装备完美的情况下每合约25HP左右伤害



西の山---魔封じの洞（过去）

将BOSS打倒后，便将其封印。然而在封印的最后一刻，那魔物向少年最后强力的一击，那少年应声倒地。使得原来白狼与小孩不能恢复原貌，跟着在主角与きこり合作下将魔物封印，村子终于恢复了原貌，但白狼与少年却变回不了。于是きこり便带着白狼与少年跟着主角一行回到现实世界，传送过后少年想加入主角一行，众人大吃一惊，然后便加入主角一行，他的名字叫ガボ。



▲有趣的动物大会

オルフィー（现在）

回到现实世界，主角一行来到きこりの小屋与きこり对话后，きこり认为魔物应该不会就此作罢，于是来到现在オルフィー，这时正在举行扮动物大会．与村长对话便可以参加，游戏是在所扮的动物中选3个是女性所扮，只要连续选对三个是女性便可得到村长的奖励---モンスターずかん（怪物图鉴），在村中武器屋得到ふしぎな石版緑后，众人便向西の山进发．

▲会说话的ガボ

迷宫--西の山---魔封じの洞（现在）

来到原本封印BOSS的地方，众人深思熟虑后最终决定再打开封印，这时从棺木中走出来一个人类，原来因为被封印太久，原BOSS的魔力已经尽失，成了普通的人类．然而他将一切也看透，而且将ガボ不能说话的咒语解除，这时ガボ终于会说话了，最后他还交给主角众人一块ふしぎな石版青，．．然后再回去与きこり对话，きこり终于可以放心了．

フォーリッシュ

フォーリッシュ（过去）

主角众人通过石台又来到了新的大陆，来到フォーリッシュ得知原来有机械魔物军团来袭，这村庄受到保护．来到村中的作战会议室，这时看到军官指挥完后就离去．在城中继续打探后，在村中得到一块ふしぎな石版赤后，主角一行来到フォロッド城．

主角一行来到城下，得知原来只能是士兵才能进入于是主角众人来到城中右下方的兵士宿舍里报名．跟着士兵长带着主角等人在城外接受入兵的考验，战胜后便可以入城．与国王会面后这时トラッド便急忙找主角等人开作战会议．



跟着トラッド来到作战会议室后，讨论如何可以找到机械军团的弱点．这时众人都无计施，トラッド见最后也没有结果便离去，走后主角从ヘインズ得知原来在西边小屋有个对机械十分熟悉的人，于是众人便来到西边的ゼボットの研究所．

ゼボットの研究所（过去）

来到ゼボットの研究所后，主角一行便去说服ゼボット，可惜却遭到ゼボット的拒绝，于是众人便拆返回到フォロッド城．

フォロッド城（过去）

来到与ヘインズ报告后，便被トラッド叫去看守看台，来到左边看台时，看见一受伤的士兵进入城中．于是主角等人便急忙下去探个究竟，原来フォーリッシュ已经失守了，机械军团将进攻这里，这时トラッド叫大家进入紧急状态，准备好战斗，他与主角等人到西边的ゼボットの研究所说服ゼボット．

ゼボットの研究所（过去）



▲新兵志愿

虽然说トラッド亲自来说服，但仍然不能，众人只好再次离去．然而在这时，研究所突然出现一只将快坏掉的机械兵，ゼボット见后好像很有兴趣，这时トラッド担心机械军团袭来，让主角一行先回城待命．



▲机械达人ゼボット

フォロッド城(过去)

但当主角众人回到城时，机械军团已经开始展开攻击，于是主角等人也开始着手战斗，打了几场，在这刻ゼボット赶来，将原本那将快坏掉的机械兵通过改装，变成可以搅乱机械兵的思想节奏，这时城中的机器兵突然停了下来．トラッド见今天大家都因为机械军团的袭来已经十分疲劳，于是叫众人先作休息，明天再开作战会议．

第二天后，便开展作战会议，这次作战是トラッド与ゼボット造成混乱，主角等人就借机潜入敌方大本营，然后干掉首敌方首领．但因ゼボット的机器还没有最终调整，等到ゼボット终于大工告成，在出发前众人受到城中的人的鼓励．

迷宫---からくり兵のアジト(过去)

迷宫非常容易，但内里的敌人很强，记得多带回复道具与解毒，尽可能不浪费MP值，因为要连续两次BOSS战，而且在连续两次BOSS战时还有强制杂兵战的．

BOSS战	BOSS战
マシンマスター	デスマシーン
HP：250	HP：350
经验：150	经验：300
金钱：70	金钱：200
第一场BOSS战，BOSS不强，但他会召唤杂兵比较烦人，所以直接目指BOSS，不必理会其它杂兵．	第二场BOSS战，攻防很高，会两回攻击，而且ルカニ对这BOSS实用性完全下降，因为中的机率很低，HP30以下就要适当补血不要犹豫，慢慢耗吧．



フォロッド城(过去)

打败BOSS后，一切已经结束，这时众人回到城里受到皇帝的奖励．再到左下的会议室得到1200G，走到王城下层的候，听见公主与ゼボット的对话，但因ゼボット忘记不了以前的事，所以拒绝了公主的告白．众人见过去世界的任务已经完成，于是就回到现实世界里看看情况．

フォロッド城(现在)

众人来到现在的フォロッド城，入到城中，看见フォロッド城的フォロッド王正在与学者试启动机械人，但实验却失败．这时フォロッド城的フォロッド王想起禁断之地(ゼボットの研究所)里的技术，便立刻起行到禁断之地，下楼时受到アルマン的劝止，但仍然不能打消フォロッド王的念头．这时大臣希望主角可以劝止フォロッド王，于是众人便走到那禁断之地．

禁断之地---ゼボットの研究所(现在)

众人比フォロッド王先来一步，进入看见一堆白骨(ゼボット)和熟悉的机械人エリー．机械人エリー不知主人ゼボット已经死，仍然在照顾，这时フォロッド王刚巧赶到，看到居然会动的机械人，フォロッド王为了找出会动的原因，于是便将机械人エリー带回城中．



▲被搅乱的机械军团

フォロッド城(现在)

回到城中，フォロッド王决意将机械人拆开从而让学者去学会个中的特别技术．这时アルマン却又前来阻止

フォロッド王一怒之下将他收入监狱，这时主角一行到监狱里看アルマン时，アルマン叫他到フォーリッシュ找他的孙女去取からくりパー，主角众人答应后便前往フォーリッシュ.

フォーリッシュ（现在）

来到フォーリッシュ村中右下的アルマン家中向他的孙又打探からくりパー的情报，这时孙女说出地点后，众人便到教会下方的通道，来到有一狗和一木箱的地方，而からくりパー就是木箱的下面，众人取得后于是便回到フォロッド城监狱找アルマン.

フォロッド城（现在）

这时将からくりパー交给アルマン后，アルマン便急忙与门前的士兵交换衣服，直接走到城右下方的兵士这时看见机械人エリー已经倒在地上不动.当中的学者见アルマン到来，急忙向新王报道，这时アルマン便立刻修理机械人エリー.当机械人エリー可以启动的时候フォロッド王也到来，当他得知机械人エリー的身世后感到十分惭愧，下令将一切还原，当机械人エリー回到老家后仍然继续照顾已死的ゼボット.



▲エリー终于回归了

フォーリッシュ（现在）

众人来到アルマン之家，为了报答主角众人的帮忙，他的孙女送给主角ふしぎな石版赤，众人看事情已经解决，便走到からくり兵のアジト看看有什么变化.

迷宫---からくり兵のアジト（现在）

迷宫没有任何一点变化，没有魔物，取得宝物后便可离去.注意有两个宝箱怪.

グレンフレーク



グレンフレーク（过去）

主角众人来到グレンフレーク，入内看见此情境相熟，又是石化.在村中打探，在ボルック之家屋顶上发现使村民石化的魔物，BOSS战.

BOSS战
あめふらし
HP：450
经验：350
金钱：310
BOSS随了会两回攻击外没有什么特别，只要适当补血便可

グレンフレーク（过去）

打倒魔物后在屋顶上使用天使の涙，这时幸好是刚石化，天使の涙的作用发挥了，村中石化的人变会了原形.下屋后发现原来还有一个男子虽然没有石化，但却沉睡不醒，可以中诅咒太深的缘故.经打探得知这男子是园艺师的儿子ペペ，于是众人将ペペ送回家中后，主角开始打探消息，得知原来ボルック的儿子イワン喜欢上村中女子リンダ，但リンダ却喜欢的是ペペ，但因リンダ的的父母欠下ボルック很多债务，为了还清债务必需将リンダ嫁给イワン.



▲使用了天使の涙，会发生什么呢？

之后在ボルック之家2F看见イワン和家中的女佣幽会，而女佣告知イワン其实リンダ与ペペ之间的关系，这

时イワン非常生气，便走了出屋。当众人来到道具屋2F找リンダ的时候，有人上门要债，然リンダ身上却没有那么多钱，说嫁给イワン后便可还所有的债务，要债人听了后便离去，这时リンダ也急急地走到ペペ的家看ペペ的情况，跟着众人又走到ペペ之家，看见リンダ非常担心ペペ，与ペペ的父亲谈话得知要找到东边找药。于是众人便在村中打探消息，得知原来在エンゴウ的パミラ应该会有所要找的药，最后主角众人回到ペペ之家答应他的父亲帮忙找药。

エンゴウ（过去）

来到エンゴウ后，主角便找パミラ，从女佣口中得知パミラ在村长家，于是众人便去村长家找她，向他交待一切情况后，パミラ就回到原来地方，众人便跟着她，这时パミラ会给主角众人パミラの秘薬。

グレンフレーク（过去）

得到パミラの秘薬后，给ペペ使用，ペペ便立刻好了起来，于是全村因为这次全部人都得救了，便开宴会，顺便宣布イワン与リンダ的婚事。在夜里庆祝的时候，看见ボルック家的女佣正在劝说ペペ与リンダ私奔，ペペ却拒绝了，随后与村人对话，再与ボルック对话便宣布イワン与リンダ的婚事，碰巧这时下起雨来，村人因有上次的的恶梦，便急急忙忙地跑回家。这时主角在村中走着，又看见リンダ与ペペ在说话，原来リンダ也想与ペペ私奔，但ペペ还是拒绝，最后ペペ决定一个人离开这伤心地，当走到村口时，キーファ对ペペ说为何不与リンダ还清所有债务，但ペペ却却认为一切已经太迟了，最后伤心地离去，留下的只有父亲无奈的漫骂与リンダ的盼望。



▲ペペ最后还是离去了



迷宫---沼地の洞くつ（过去）
BOSS战
どうくつまじん
HP：450
经验：652
金钱：823
BOSS能力很强，两只杂兵必先除去，因为会全体减防的魔法，剩下BOSS的时候记得HP要在35左右就要补血了。还要小心BOSS的とベギラマには的强力打击，级数方面建议为11级以上。

グレンフレーク（现在）

来到这里后原来的グレンフレーク已经移到更东边了，这里已经成为一个废墟，地上有一块ふしぎな石版緑。

メモリアリーフ修道院（现在）

在这里可得一块ふしぎな石版黄。

ユバール

ユバール（过去）

主角众人拿着石板到绿色石台，来到ユバール，这里原来是一个集落。从集落的人口中得知，原为他们信奉大地之神，而且他们正在准备着大地之神复活的仪式。与所有人对话后再与族长房间前的男子对话，这时村长便走了出来，宣布由ライラ担任仪式跳舞的人。



▲保护ライラ的キーファ



▲キーファ的决定

之后主角来到族长房间，被族长问及是否是魔物所变的时候，众人当然说不，因为近来魔物的侵袭，所以族长变得格外小心，误会解除后自角一行便可以在村中自由活动，当走到ライラ的房间时对话得知原来ライラ拥有神的纹章，所以要背负着复活大地之神的责任.

出帐后与キーファ对话，便会问主角ライラ说了什么话，然后帮キーファ到右下方的女子处取ビバ=グレイプ给他，然后キーファ便入去与ライラ聊天．正当聊地高兴的时候，ライラ的未婚夫ジャン要求キーファ与主角离开ライラ的房间，无奈下主角与キーファ便离去．回去休息，这里在夜里突然魔物来袭，キーファ正保护ライラ，两击便将魔物打倒，但ライラ的父亲却被怪物所伤而倒下．这时キーファ决定保护ライラ和他的父亲，让主角和其它人负责送ジャン参加仪式.

山脈の出口（过去）

来到出口后打探一下消息，看来已经差不多到目的地了，于是便在这里再休息一夜，明天再出发.

神の祭壇の湖前驻扎地（过去）

终于来到目的地了，族长对话得知要解开封印的话必要取得两个神器，然后再和其它人对话后到帐篷里休息．第二天醒来后，ジャン找主角一行希望进神の祭壇の湖的内部取得神器，主角当然答应了，于是便立刻出发.

迷宫---神の祭壇の湖（过去）

迷宫方面随了在B2中的隐藏道路是看不见外（不过也非常简单），也是没有什么难度，宝箱很多，一定要搜刮干净

神の祭壇の湖



迷在湖底使用大地の鈴的湖水便会退掉，这时来到祭壇的门前，族长等人已经在此等候了．然而奇怪的就是在洞中的一些古老文字主角居然能解读！而且他的手接触到祭壇的时候，祭壇之门竟然开了！众人只觉惊奇，却不多加思考，解开封印后便可在内里取得两件神器，然而族长认为现在还不是举行仪式的时候，但ジャン却听不进去，决意举行仪式．可惜的是当仪式结束后没有什么反应，也证明了仪式的失败，最后ジャン非常激动，因为他深爱着ライラ，然而他与ライラ与梓也拥有神的纹章，是族规所不容许的，于是便伤心地离去.

ユバール（过去）

事件过后，众人在夜里休息，这时主角在朦胧中听到キーファ的说话，似乎他决定留在这里，保护村民，保护ライラ．第二早上，主角听见出面有打斗的声音，于是便出去看，看见キーファ与村中的战士比武而得到保护村民的资格，当キーファ赢了后，便是于众人告别的时候，キーファ对主角说他自己找到自己的所要的东西，希望主角可以代他继续冒险下去．当キーファ送到众人到传送器时，将他所有的装备和一封书信交给了主角，就这样，朋友的伤感离别而结束这次ユバール之行的冒险.



▲伤感的离别

グランエスタード城

来到城中将キーファの手紙交给バーンズ王

此时バーンズ王一阵阵感叹，然将在手中准备交给キーファ的ふしぎな石版青交给了主角一行.

化石発掘現場（现在）

来到这里时正在看见很多人排队看在发掘场里发掘出的一个大龙头骨，在这里的井户口低下得到ふしぎな石版青.

ダーマ神殿

旅の宿屋（过去）

来到这里打探消息，得知附近有ダーマ神殿可以转职，通过转职可以使人变得更强，于是众人便走向ダーマ神殿. 注：这里有赌场，钱财充足的话可以博一下运气.

ダーマ神殿（过去）

来到ダーマ神殿后，与中间的大神官对话，大神官让主角众人走到后面的水池进行转职洗礼，谁知在水池中却被魔法传送到ふきだまりの町.

ふきだまりの町（过去）

在这里得知原来这一个被魔物掌控着的世界，而这里的人都是在转职中被骗进来的人. 来到酒吧门口，看见カシム和フーラル的对话，フーラル想加入救大神官的保护团，但是被カシム拒绝. 从酒吧打探消息后出来看见天空飞来三只魔物，并说只要有人杀了5个人的话，便可以得到解放. 这时村中的スイフー到来赶走魔物，之后看见主角三人的生面孔便立刻开战，但因实力太强而不能使用魔法，主角等人被打败.



▲被骗了的主角

醒来时发现自己在ネリス家，走出房间看见在酒吧门前的カシム送药给ネリス后便离去. 这时ネリス吃药后见身体不舒服而回到房间，主角等便出去透透气，出去后又看见カシム和フーラル的对话，フーラル仍然想加入保护团，但也被カシム拒绝. 之后カシム离开，フーラル此时看见主角一行，感觉到主角一行着实不弱，可以帮助他去救大神官，所以便加入了主角的队伍，并送给主角奇跡の石，到西边的西の洞くつ. 注1：村中在道具屋有とうぞくのカギ可买，记得要买，可以开更多的宝箱. 注2：因为在战斗和地图中不能使用魔法，而且这里的敌人很强，所以多带やくそう补血，奇跡の石在战斗中使用来补血，十分重要.



西の洞くつ（过去）

来到西の洞くつ更深层，看见两只魔物经过，于是フーラル提议让他去看看情况，然而两只魔物却发现主角一行，便立刻开战，主角一行又再一次被打败.

ふきだまりの町（过去）

醒来后又发觉自己在ネリス家，听见ネリス的弟弟ザジ对姐姐说不要相信任何人，特别是カシム，于是便走了走去. ネリス见他走后也急忙去追了出去，当主角来到酒吧，听到ザジ对カシム说以后不要再来烦姐姐，也不需要他的任何帮助，之后又离去.



▲帮姐姐挡剑的ザジ

这时村中突然传出呼叫声，原来村中一位战士正在杀人，为了阻止情况的恶化，スイフー和他的随从也赶来．但是スイフー的随从却也被那剑士杀死，之后カシム与スイフー联手将剑士击倒，然而剑士却不死心，看见附近的ネリス想一剑刺了下去．这时ザジ为保护姐姐受了这一刀后应声倒地，终于凑足5个人，这时那三只魔物也应诺前来，将剑士带走这地方．

在ネリス家中，ネリス看见ザジ的死去十分伤心，希望可以让ザジ的灵魂回归，所以要找大神官的帮助，希望主角一行可以帮助她．主角答应后，ネリス和カシム先去西の洞くつ等主角一行，说罢便与カシム一同离去了．

西の洞くつ（过去）

主角一行来到西の洞くつ深层后，听到ネリス和カシム的对话，原来两个都是喜欢对方，但见主角来后便停止了话题带主角走出西の洞くつ．

山肌の集落（过去）

来到与这里的神官长对话，得知大神官被困在村中后方的牢ごくへ続く洞くつ，之后カシム和スイフー一起行动．

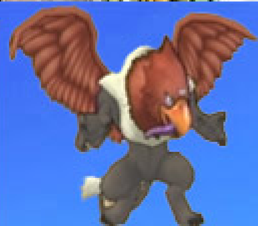
迷宫---牢ごくへ続く洞くつ（过去）

迷宫的难点只有一个，就是利用石砖将大神官的封印球打碎，很简单，多试试便可．将大神官フォズ救了出来后，这里在西の洞くつ里的两只魔物也现了，便开战起来．幸好有大神官フォズ的帮助，将两只魔物的力量减弱，终于打败了两只魔物．



▲救出了大神官フォズ

BOSS战	
イノップ	虽然是减弱了，但还是非常强劲，物别注意的是痛恨の一撃，对我方造成很大的伤害，级数方面推荐为13级以上．
HP：400	
ゴンズ	
HP：400	
经验值：572	



山肌の集落（过去）

将大神官救了后回到山肌の集落，但回去的时候却不见了神官长，这时大神官フォズ便将ザジ的灵魂回归，ザジ便重生了．这时与大神官フォズ对话后得到ダーマのカギ，然后走到牢ごくへ続く洞くつ的右方门前．

神殿への地下道（过去）

来到门前，似乎スイフー察觉到ネリス表现的有些不寻常，这时カシム便问ネリス是那只魔物，魔物见被揭露后告知ネリス还没有什么事情，但神官长已经被杀害，这时便上了ザジ的身体与主角等人开战．

BOSS战
マンイーター
HP：400
经验：419
金钱：294
BOSS战难度不大，注意回复便轻松取胜


▲终于可使用魔法了

迷宫---神殿への地下道（过去）

将魔物打倒后，ザジ终于得到了真正的灵魂回归，这时众人便向更深层进发．　注：在途中看到一祭坛上方有大光球，只要站上去便可耶



▲BOSS战ネリス

得所有的魔法及特技.
　　来到这里得知只要通过战斗才可以真正回到ダーマ神殿，而战半的方式是4对4的形式，但可惜的是主角一行只有3人，于是便在这里走走看看有没有可以加入的人．来到上上方的房间时看到ザジ与ネリス的对话，．原来姐姐ネリス手中拿着魂之剑准备参加战斗，但ザジ劝说姐姐不要去的时候，ネリス却听不进去，为了救回姐姐，这时ザジ出去寻找伙伴．

　　来到报名处见到ザジ，主角众人见还缺一人，于是便找ザジ加入队伍，而ザジ也清楚主角一行的实力，也答应加入队伍，进入決闘場．　注1：连续的BOSS战，所以尽可能每到下场都要有足够的HP值，MP值方面也要着紧一下，普通的补血用奇跡の石，过作的话用主角的ベホイミ的中回复魔法．注2：每场BOSS战都是一个主要BOSS带三个杂兵．

迷宫---ダーマ神殿（过去）

　　当取得胜利后，主角一行由魔物带领着来到ダーマ神殿，途中大神官フォズ会加入主角的队伍．来到ダーマ神殿对假的大神官アントリア对话后，便立刻开战．

BOSS战
アントリア
HP：650
经验：687
金钱：743

ダーマ神殿（过去）

　　打倒假大神官アントリア后，ダーマ神殿终于取得了和平，这时便可以自由转职．

ダーマ神殿（现在）

　　来现在的ダーマ神殿，得知附近的盗贼横行，还打听到附近的メザレ有魔法のじゅうたん的情报，这时主角一行来到一荒地处，看见一位倒地的神父，出于好心的众人过去看看情况．谁知那神父原来是盗贼，并且叫来了三个伙伴准备抢主角的宝物．

□×△○ドラゴンクエストⅦエデンの戦士たち○△×□



さんぞく兵	HP：200
さんぞくマージ	HP：150
さんぞく	HP：180
エテポンゲ	HP：220
经验：772	金钱：30

BOSS战
さんぞくのカシラ
HP：500
经验：731

山賊のアジト（现在）

　　将盗贼打败后，盗贼们便逃到他们的老家，主角一行便紧跟着直追．此时守在门口的盗贼要口号才能进去（选项：第三），进去后最盗贼团的BOSS对话后开战．将BOSS打倒后，BOSS会给主角一块ふしぎな石版黄．

メザレ（现在）

　　据在ダーマ神殿打探的消息得知这里有魔法のじゅうたん，在村中的人口中得知这里有一位ニコラ，他的祖先曾经参加过的大魔王的战争中，而且还留下一块魔法のじゅうたん．这时来到ニコラ家，听他说自己的家族的光荣历史后使打算送他家族的宝物魔法のじゅうたん给主角一行，之后便约主角到村下的隐藏秘道处去拿魔法のじゅうたん．当主角众人得到魔法のじゅうたん走出去试的时候，



▲BOSS战アントリア

这所谓的魔法のじゅうたん居然飞不起来，于是主角众人便知道这魔法のじゅうたん的是假的，便将它归还给ニコラ．ニコラ似乎对于主角不相信这魔法のじゅうたん会飞感到十分愤怒，便将魔法のじゅうたん拿了回来．

砂漠の城

砂漠の城（過去）

来到城中，发现此城已经成为废墟．走到城中B3F时遇到ハディート，这时告诉主角等人这里夜有魔物出现，叫主角等人到东边的砂漠の村休息．

砂漠の村（過去）

来到砂漠の村后，在村中打探得到村中的大魔法瓶作用是得到大地精力的力量保护村子，所以砂漠の村没有被魔物袭击．来到村长家时与村长对话，村长中众人在2F的房间里休息．在2F看到在砂漠の城的ハディート，原来他是村长的儿子，于是众人去休息．

一晚过后，村长要接见主角一行，得知原来砂漠の城的女王因为被魔物捉了去而生死未卜，而其它人也被捉去建造魔王像．因为魔物十分之强，村长也不想主角一行卷入当中，叫主角尽快离开这地方．

砂漠の城（過去）

当主角再次走到砂漠の城的时候，却突然来了一只魔物．这时ハディート也正好赶来，帮助主角一行打倒魔物．被打倒的魔物求饶，这时将一物件给了ハディート．ハディート看见后原知原来是女王的信物，得到信物随手将魔挂掉，这时砂漠也刮起大风使得众人回不了村．这时主角众人和ハディート周围的骷髅收集起来立了墓碑．



▲考古学者



砂漠の村（過去）

第二天回到村中，这时村长问ハディート有关ティラノス的情报，但一无所知．然后将得到信物后回到村中让村长观看，发现内里原来有女王的手纸，读后村长给主角一行さばくのお守り，使用这个さばくのお守り可以得到全村人的帮助．之后使用さばくのお守り与全村人对话，得知ティラノス头上长着金色的角而且是生活在水中，但目前可得的情报很少．

ナイラの河岸（過去）

然后来到ナイラの河岸，看看有什么新的发现．此时ハディート也到来，跟着就跳下水里看看有没有ティラノス，但仍然没有找到，此时众人想起在化石発掘現場似乎有一个头上有着金色的角的化石，于是主角一行便回到现实世界里看看．

化石発掘現場（現在）

主角来到这里后果然真的看到那金色的角的龙头骨化石，其特征似乎像是要找的ティラノス．于是众人便向这里的考古学者说出一切，希望学者可以与主角一起去调查，但是考古学者却不相信主角的说知，当主角拿出さばくのお守り的时候，考古学者才深深地相信，随后便答应跟主角一行到过去研究，古代の化石也跟着入手．



▲村长的葬礼

砂漠の城（過去）

众人带着考古学者，来到砂漠の城，这时那考古学者十分兴



▲恢活的ティラノス

奋，也着实留在这里研究一番．众人见他这样有热情也不多打搅了．

砂漠の村（過去）

来到砂漠の村，这时知道村长的大限将至，但是他的儿子ハディート却不见归来．在将要快死去之时ハディート突然间赶了回来与父亲作最后的告别，然后再与主角一行说话，当村长得知ティラノス已经绝迹的时候，也不禁叹息，但也希望可以将这化石送归原来生长的地方．其后将其村长之位给儿子ハディート后便与世长辞．

ナイラの河岸（過去）

这时刚身为村长的儿子ハディート便走到ナイラの河岸举行父亲的葬礼，这时应生前村长的说话将ティラノス化石也放到ナイラの河，但奇迹出现了，那化石沉底后突然从河里出现寻找已久的ティラノス，使得全部人也不禁大吃一惊．

魔王像（過去）

ティラノス的出现使得主角一行和ハディート得到新的希望，于是便坐在ティラノス的身上前往魔王像．

迷宫---魔王像（過去）

难点：在1F中间的石台处使用さばくのお守り，然后将四边的头像按照顺便放到相应的石台上开对应的门，狮（左下）龟（右上）鹰（右下）蛇（左上）．

之后发生女王フェデル和ハディート的事件，而女王フェデル得知魔物实在太强，凭ハディート一人之力是不可能战胜的，希望主角一行可以帮助他．答应后便向更高层前进，走到顶层的时候发现ハディート已经被打倒，这时主角等人立刻加势．将BOSS打倒后，女王フェデル赶到，并将那魔王像的眼睛里的宝石拿下．

□×△○ドラゴンクエストⅦエデンの戦士たち○△×□



砂漠の村（過去）

回到村中举行新村长的接任仪式，第二天新的村长ハディート为了报答主角，便将村中的宝物库的东西送给主角．

砂漠の城（過去）

来到砂漠の城准备带那考古学者回到现实世界中，但是考古学者却不舍得回去，随后交给众人お金と手紙，让主角带回给现实的助手．

砂漠の城（現在）

来到现实的砂漠の城，主角被认出是城的救世主，于是全城便举行热列的庆祝大会．

砂漠の村（現在）

来到砂漠の村回在村中的大魔法瓶处回收ふしぎな石版黄．

化石発掘現場（現在）

将お金と手紙交给考古学者的助手后，便可入内取得ふしぎな石版黄．



▲救世主的到来

クレージュ

クレージュ（過去）

来到这里发现这里的村民十分不正常，这里的村民都把自己都当成魔物．然后走到村长家，村长说这村有着一阵障气，叫主

角一行离开这里并告给在神木の根っこ的女孩知道这件事情.

神木（過去）

应村长的要求来告知在这里女孩发生的事情, 但是那女孩貌似身体感到不适, 这时众人返回村中问村长.

クレージュ（過去）

回去找村长时, 发现这里的村民正集队去砍神树. 这时主角来到村长家时也发觉村长也开始神智不清, 之后主角一行又来到神树.

神木（過去）

这里的村民集结在神树之下, 并准备砍树. 这时生活在这里的女孩出来阻止, 但是身体虚弱的她被村民撞下倒地. 这时主角上次观看情况, 村民见又有人来阻止, 便喊出了魔法, 便可惜的是村民根本不会魔法, 这时黑衣人便上前与主角开战.

打倒黑衣人后, 将受伤在地的女孩救回屋中治愈. 当女孩醒过来后告知是守护神木的小精灵(エルフ), 得知原来村人是因为喝了村中的水才变得这样. 第二天, 女孩也感觉得身体不适, 只要在神木下得到神木の朝つゆ就可以康服. 于是众人从精灵家中拿エルフのみずさし到神木下取得神木の朝つゆ, 然后再给小精灵喝时, 小精灵的身体也恢复了. 这时向众人说只要将神木の朝つゆ村民喝的话便可以解毒.



▲神秘的黑衣人

クレージュ（過去）

来到村中, 在村中间的水井处使用神木の朝つゆ, 但被黑衣人阻止. 然后让村人死死围在井四周, 不给主角有什么机会, 然后再找村长对话, 得知现在只可以在水井的地下水脉使用神木の朝つゆ才能给村人解毒.



神木の根っこ（過去）

这时走回去与小精灵对话, 小精灵清楚后便带众人到神树下的秘道, 这里是可以找到地下水脉的. 来到最深层的时候, 看见村中井下居然有魔物的存在, 将井下的魔物打败后使用神木の朝つゆ, 这时村中的人的毒已经慢慢开始解开, 从井中走出来. 那黑衣人叫自己的计划失败, 便向主角一行作出最后的攻击.

クレージュ（過去）

将首脑打倒后, 村中终于恢复了和平. 第二早上与一个耕田农民对话便可以得到一块ふしぎな石版赤, 这时再来到神树处与小精灵对话得到しゅくふくの杖.

クレージュ（現在）

来到现在的クレージュ的ブルジオの别荘, 这里可得一块ふしぎな石版赤.



▲保护神树的精灵

神木（現在）

来到神树处地上也可以得到一块ふしぎな石版赤.

リートルード

リートルード(過去)

主角一行来到这里后, 得知将举行バロックの橋的开通

仪式，然后帮路边女孩拾回10G，之后在村的右上方看到有人弄坏了木人像，跟着在村中继续打探，来到一医生クリーニ的家里看见女孩エイミ因为伤了脚而看病一天过后，在宿屋时看到エイミ飞快的赶了下来，幸好有主角众人的帮忙才没有跌伤．

然而走出村外，却发现与昨天发生的事情几乎一样，一小女孩不见钱，右上木人像损坏，然后再走到バロックの橋与士兵对话，得到的回答是明天才举行，然后再回到城中与医生クリーニ对话，问昨天是不是エイミ来看过脚，但是医生クリーニ却说她根本没有来过．主角一行十分奇怪，于是又回到宿屋休息一天．明早，又是同一事情发生，エイミ也是因为主角众人的帮助而没有跌伤，出外后也是．



▲奇怪的事件

バロックの橋（過去）

这时主角一行来到上方的バロックの橋与士兵对话，得知明天就要举行バロックの橋的开通仪式，于是众人回村中睡觉．

リートルード（過去）

一天过后，在宿屋时看到エイミ飞快的赶了下来，幸好有主角众人的帮忙才没有跌伤，然而走出村外，却发现与昨天发生的事情几乎一样，一小女孩不见钱，右上木人像损坏，然后再走到バロックの橋与士兵对话，得到的回答是也明天才举行，然后再回到城中与医生クリーニ对话，问昨天是不是エイミ来看过脚，但是医生クリーニ却说她根本没有来过．主角一行十分奇怪，于是又回到宿屋休息一天，明早，又是同一事情发生，エイミ是因为主角众人的帮助而没有跌伤，出外后也是小女孩丢钱与木人像的损坏．

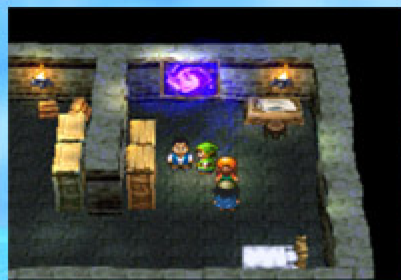


バロックの橋（過去）

这时又来到桥与士兵对话，然而士兵也说是明天，当众人问士兵昨天不是说今天举行的时候，士兵反而觉得主角众人十分奇怪，叫主角找バロック去．

バロックのアトリエ（過去）

来到バロック的研究所，将村中的事情向バロック就明后，バロック认为是村中的计时塔有问题，但因为他的工作很忙，便委托主角去帮他调查原因，随后便给给主角時計塔のカギ．


▲奇异的特殊空间

リートルード（過去）

来到计时塔后，将计时塔里的操作杆向反方向操作时，计时塔停止了计时，然而村中的人也与计时塔一样也停止了活动．主角觉得肯定有问题，于是到村中看看有没有什么发现．来到医生クリーニ的下层，发现这里有一个传送口，于是众人便走进去看看究竟．

迷宮---時のはざまの洞くつ（過去）

难点1：传送点，按以下顺序，右，右，右，来到这里会有两个右传送点，到最右边的那个，下，下便可以走出．
难点2：逆时针，只要从最上方的12逆时针走一圈，便出现隐藏阶梯．

リートルード（過去）

将魔物打倒后，村也恢复了和平，为了证明一下，主角众人也回到宿层休息一晚，明早，エイミ也是飞快地赶了下来，但不同的时エイミ不是再从楼梯跌了下来

而是平稳地站在阶梯上. 之后众人走到バロックの橋.

バロックの橋（過去）

开通仪式终于举行了, 场面十分热闹, 当要バロックの橋的设计者バロック致演讲词的时候, 却发现他没有出现. 然后主角一行在桥的岸边处, 听到医生クリーニ与バロック的对话, 得知原来宿屋的女孩エイミ原来是バロック的女儿, 但是バロック认为自己没有尽到父亲的责任, 所以不敢相认, 只可拜托クリーニ帮忙照顾. 仪式结束后, 主角一行走到バロック研究室去看看.

バロックのアトリエ（過去）

当来到研究室时, バロック的助手受不了バロック而离去, 与バロック交谈时希望主角可以帮忙找一个助手给他.

リートルード（過去）

来到村中的医生クリーニ家中向他说バロック的事情, クリーニ却想到了好办法, 就是让エイミ到バロック那里当助手, 也可以让他们父女团聚. 之后与エイミ谈话后, エイミ也乐意当バロック的助手.

バロックタワー（現在）

来到现在バロック的研究所, 这里变成了迷宫了, 在内里可得一块ふしぎな石版黄和ふしぎな石版緑.



▲バロック与エイミ的关系是?

注: 在リートルード（過去）通过桥会来到三十年后的グレンフレーク, 因为本身DQ7方面单一流程很长, 也不在杂志多细说, 想知道的朋友关注A9怀旧区准备的DQ7完全回顾.

□×△○ドラゴンクエストVIIエデンの戦士たち○△×□

アボン



アボン（過去）

与村民对话得知近来来了一位弹琴的老人, 村人都被他的琴乐吸引着. 来到村长家与村长对话, 村长让众人休息, 在夜里村中散发着琴声, 这时主角一行便走去看看, 却发现村里的所有村民都不见了, 这时再走到村中右方的秘道来到フズ.

フズ（過去）

来到村中打探那个弹琴的老人的情报, 得知老人走到附近的ハーメリア. 然后众人在フズ中休息, 晚上又是同一的音乐, 主角一行发现这村里的村民也消失了. 据村民的情报老人在ハーメリア, 所以主角一行去那里看看情况.



▲美妙的乐声

ハーメリア（過去）

赶到这里时, 看到那弹琴的老人, 而村民被他的音乐也吸引着了, 但老人弹完后就离去, 主角仍然在村中留宿. 夜里, 同一样的音乐, 主角再次在镇中调查, 反现老人所弹奏的音乐吸引着村民往那传送点里走, 主后那老人也走进传送点, 主角一行觉得十分奇怪, 便跟着走进传送点.

山奥の塔（過去）

通过传送点来到这里后, 在3F看见那些消失的村民, 得知原来是那老人吸引着他们来的. 然后在塔顶找到那位老人, 对话后得知这大陆将会被海水吞没, 为了不让村民受到影响, 所以他吸引村民来这里避难, 就在这


▲消失的村民

时，一阵阵地震，村人上来告知这大陆的城镇和村庄已经被淹没，幸好老人来得及梳散村民，才可以避过一难．但是长此下去不是办法，希望主角可以调查一下这件事情，主角答应后老人便给主角一块ふしぎな石版緑．

海底都市（過去）

在3F乘坐木筏打探消息，得到在岛的西边有一个奇怪的传送点，于是主角一行便起调查，发现传送点后来到海底都市．

迷宫---海底都市（過去）

注1：入内后调查中央的石碑发现隐藏通道，迷宫有很多不错的物品，如小金币等等，记得不要留下．来到最深层BOSS战，先一场杂鱼战，跟着老人赶到，帮主角一行完全回复．

海底都市（過去）

打败グラコス后，グラコス想与作最后的反击，将退路的唯一出路封了．老人这时弹起音乐，出现了一个传送点．通过传送点，主角一行终于安全撤退，然后海水也退了．

ハーメリア---アポン（過去）

为了报答主角的帮忙，城镇与村都将村中的宝物送给主角一行，其中得到ふしぎな石版緑和人魚の月．

メザレ（現在）

得到人魚の月后回到メザレ找ニコラ家的女仆，这时女仆看到是真正的人魚の月后便叫主角在教堂后面找她．当主角找到她的时候，女仆却忘记那个隐藏通道位置，然后叫主角一起帮忙寻找，当找到真正的位置后，女仆便将真正的魔法のじゅうたん给主角．然而这时ニコラ出现，问女仆为什么要随便他将真正的魔法のじゅうたん送给人，然女仆说主角等人拥有人魚の月，这时ニコラ看后觉得出奇，也认为可能是主角等人是被选中去揭开封印的人．



ハーメリア（現在）

来到现在的ハーメリア，在池边看见两位钓鱼的人钓上一块ふしぎな石版，于是众人便想这两人可以给他们．来到钓鱼人的家对话，得知钓鱼的人是学者アズモフ，当学者知道主角一行想要这石版的时候，却与主角一行交换条件，就是要到山奥の塔将魔物消灭．主角答应后便前往山奥の塔．

山奥の塔（現在）

注1：3F的门的关着的，而旁边有洞，主角的身体是不能穿过去的，所以必须先在B1F发生キングスライム事件，将キングスライム打倒后便分裂，然后スライム加入．这时才可以打开3F的门，然后最顶层BOSS战，打倒BOSS后可得一块ふしぎな石版赤．

ハーメリア（現在）

然后回去与アズモフ说已经消灭魔物，这时アズモフ和助手便立刻走到山奥の塔调查．


▲海底都市

山奥の塔（現在）

当来到山奥の塔时，アズモフ和他的助手吓得走了出来，怪责主角欺骗他，没有将魔物消灭．这时一群スライ

ム出现，误会解除后再到3F与アズモフ对话，便可到ハーメリア的宝物库.

ハーメリア（現在）

宝物库可以取得ふしぎな石版赤.

海底都市（現在）

与过去的一样没有变化，最深层是打グラコス5世，可得一块ふしぎな石版赤和不思議な石版？

世界一高い塔

メダル王の城（現在）

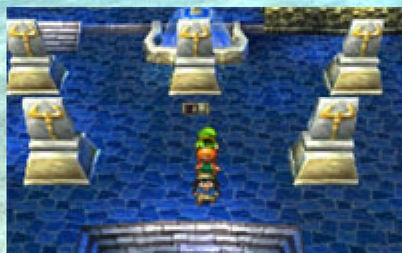
将流程中收集得到的金币在这里交给メダル王便可以换得很多很好的物品，在这里的书里也可以得到メルビン的一些消息.

砂漠の城（過去）

这时想起过的砂漠の城的重建不知发展如何，于是众人便回到过去的砂漠の城去看看情况. 来到与女王フェデル谈话后得到闇のルビー，然后2F的宝物库下得到一块ふしぎな石版赤.

大地の精霊像（過去）

来到ナイラの河与ハディート一起到大地の精霊像，当主角走进去时发现ハディート与考古学者的吵架. 原来考古学者在这里得到女王的首饰，被ハディート发现后要求考古学者将宝物交还给女王，后经主角调和后考古学者也协妥，最后来到砂漠の城的时候女王也再一次感谢主角一行.


▲隐藏通道

大地の精霊像（現在）

通过魔法のじゅうたん来到现在的大地の精霊像，来到5F回收ふしぎな石板青.



神の兵のほこら（現在）

利用魔法のじゅうたん来到メザレ东边的神殿处，与亡灵对话后得知要解除英雄的封印要一块会发热的宝石，这时突然想起叔叔ホンダラ的那块ホットストーン（热之石）. 在这里可得一块ふしぎな石版緑.

グランエスタード城下町（現在）

来到城下酒吧与叔叔ホンダラ对话，得知叔叔将ホットストーン卖给大富豪ブルジオ.

クレージュ---リートルード（現在）

来到クレージュ和リートルード的ブルジオの别荘打探消息，得知ブルジオ已经回到自己的老家中.

ブルジオの別荘（現在）

来到这里果然发现ブルジオ已经回来，而ブルジオ正在欣赏那块ホットストーン. 然后与其对话说出找他的目的是解开英雄封印的封印后，但ブルジオ不肯相信，无奈下主角一行便离开别荘，但当走了门口后，ブルジオ赶了出来，答应主角的要求将ホットストーン给他，但条件是必须让他和主角一起去解开封印. 注：这里的宝箱中有まほうのカギ（魔法之键）可以解开更多的宝箱，这里的宝箱中还有一块ふしぎな石板黄.



▲待解开的封印

世界一高い塔（現在）

在メダル王の城西方的高塔上，利用魔法

のじゅうたん便可到达，来到最顶层的时ブルジオ将那ホットストーン交给众人，然后主角一行在祭坛处使用，这时传来了一位老剑士和带来一块ふしぎな石版赤。当与那老剑士谈话得知他就是メルビン，曾与神一起抵抗魔王的英雄，但ブルジオ却是真的解除封印了，但与他所想的英雄都是英俊有气质的，谁知被解开封印的英雄居然是一位比自己还大的老人，但他也觉得十分开心，然后就离去。这时メルビン也加入主角的队伍。

プロビナ橋（過去）

来到桥中与一男子，与他谈话得知附近的プロビナ将会发生大事。主角众人很好奇，于是便向プロビナ走去。

プロビナ（過去）

进村中被村中的两人挡在路前，问主角一行是不是从ラグラーズ到来的人，主角当然说不。这时挡路的两人才放了主角进村，从村民口中打探得知，因为村中的教会有一座黄金女神像，而ラグラーズ就是为了这座女神像而来，若是村中不给的话将会来毁灭这村。

プロビナ山の教会（過去）

通过プロビナ来到教会，与村长对话，这时村民赶来报道ラグラーズ的士兵来袭。村长的儿子ラズエル一怒之下将女神像拿走然后赶到プロビナ橋，神父于是向拜托主角去追回ラズエル。

プロビナ橋（過去）

当追到桥时，ラグラーズ的士兵已经到来，ラズエル将那女神像拿了出来，这时ラグラーズ的士兵叫ラズエル将女神像交给他们后便放过村中的村民，但那座女神像也是村中最重要的物品，两者权行之下，ラズエル愤怒地将女神像摔成两半。这时在ラグラーズ的士兵傻了眼，便露出原形，原来那些士兵根本就是魔物，这些魔物见得不了女神像，便立刻走向村庄大开杀戒。



▲被卖走的热之石



プロビナ（過去）

回到村中看到村民正在努力反击魔物，ラズエル见状也加入当中，并拜托主角向神父说明村中的现状况。

プロビナ山の教会（過去）

来到教会向神父说明情况后，神父带着众人到教会的地下室里，这时ラズエル也赶到来，希望神父躲藏着，但是当来到地下室时，神父却将主角一行和ラズエル锁在地下室里。神父不想让主角一行和ラズエル牺牲，当走到教会，外面的的杀斗声起，神父也牺牲了。久后，那些厮杀声已经停止了，主角一行和ラズエル也终于将锁解开，走到地下室后，教会已经被平了。

プロビナ（過去）

回到村中，所有村民都已经被杀，这时ラズエル想起自己的当时的冲动十分懊悔，想自己去冷静一下，但却落下当时神父在地下室时放进ラズエル的小宝箱。主角拾了后得到神父のカギ和女神像の絵，然后找ラズエル将女神像の絵给他。这时ラズエル想起以前神父在他面前将女神像在教会后面的池里泡过，似乎灵魂便



▲与ブルジオ去解开封印


▲被封印解开的英雄

可以得到解放，但女神像不知现在情况如何，希望主角可以帮忙寻找.

プロビナ---プロビナ山の教会（過去）

得到女神的上下半身便走到プロビナ山の教会山后的水池处，这时来了一只魔物，于是便展开BOSS战. 但魔物似乎得到什么保护似的，突然间ラズエル赶了上来，将那女神的上下半身放到池中，那魔物的力量得到减弱，于是便展开第2轮的BOSS战.

プロビナ---プロビナ橋（過去）

将BOSS消灭后，村中的村民的灵魂也得到解放后复生了，可惜的是神父不能复生，但ラズエル这刻也感觉到一丝的安慰. 当主角离开时，ラズエル赶到来桥送主角一行一程，以报答主角一行的帮助.

プロビナ---プロビナ山の教会（現在）

来到プロビナ山道路帮助一男子回到山上教会，才知道这男子是教会的神父，在教会和山道中可得ふしぎな石板黄和ふしぎな石板緑.

ルーメン

ルーメン東の丘（過去）

在这里可得一块ふしぎな石板黄.

ルーメン（過去）

进村后与两只魔物开战，打倒它们后便可进村，在村中已经被魔物所控制，而且生活在黑暗之中，这里的村民没有任何办法，来到井下的教会，得知闇のドラゴンの塔里住 着一条闇のドラゴン，而这龙便是元凶，然后再走到村长家中，看见这里也被魔物占领，到2F与住在村长家中的首领ボルンガ对话后便开战.

ルーメン（過去）

看见ボルンガ被打倒后，其它魔物也怕得走了，然而要解除村中的状态，就必须将闇のドラゴン消灭，在村长家2F的柜里得到闇の塔のカギ，下楼后看见村长知道主角一行将魔物打倒，也希望主角可以将真正的元凶消灭掉.

闇のドラゴンの塔（過去）

来到最顶层，这时看到闇のドラゴン，先两场杂兵战，跟着就是真正的BOSS战.

闇のドラゴンの塔（過去）

将BOSS打倒后，村子终于回复光明，回到村中，村人都对主角一行表示十分感谢，这时众人便回到现实世界.

ルーメン（現在）

来到现在的ルーメン，发现村庄居然成为废墟，这时主角一行感到非常奇怪，于是回到过去看看是什么情况.



▲邪恶的触手^^

ルーメン（過去）

再次再到村中，发现村中的地下长出无数的植物触手，于是主角一行便找真正的元凶，在村中调查，发现井下突然间多了一洞，于是主角一行便

走进去看看情况.

ルーメンの洞くつ（過去）

来到最深层，看到操控着植物触手的真正元凶，为了再一次解救村人，于是便上前开战，将BOSS打倒后，村中再一次和平，村人的道谢也不在话下，这里主角一行再次回到现实世界.

ルーメン（現在）

再次来到现实世界，这时主角一行也傻了眼，这里仍然是废墟，难道过去的事情没有得到完美的解决么，于是主角一行又不厌其烦地再一次走到过去的ルーメン.

ルーメン（過去）

来到村中，反现没有什么异常，在村中得知村长近来养了一只魔物，村民觉得十分担心，这时来到村长家看见村长正在喂养魔物，与村长谈话的时候，村中的村民都走进来，为了村庄，希望村长可以将这只魔物消灭，但是村长却不肯忍心消灭这只魔物，大家的意见也没有得到结果. 当主角走出村长家时，看见村民便集合正在村中间商量，主角一行便听听他们说什么，原来他们正在商量如何处理这只魔物，然而不管怎样都是将魔物消灭，而村民希望得到主角的帮助.

这里的选项较为重要，选帮忙的话，ルーメン也是始终会成为废墟的，所以选不帮忙，然后再与村长对话，希望村长可以将魔物带离村庄. 村长带着魔物来到西边的后陵后回来，在夜里听到村民的叫声，原来村中又给魔物来袭，于是主角一行便去帮民，将所有村中的魔物消灭后再来找村长，这时村长家已经被魔物控制着，这时带着村长逃离，但到门口前，发现魔物真是杀也杀不尽，一批魔物也赶到，这里被村长送走的魔物突然间赶了回来，将魔物赶退，可惜的是那村长的魔物最后也因为负伤过重而过不了多久便也死亡，这时村长十分伤心，而村民也觉得十分懊悔.



▲被养的魔物



ルーメン（現在）

再次来到村中见没事，主角一行也放了心.

ラグラーズ城

特别注明：十字を切る，在城中和大聖堂的宝箱和中间的隐藏道是通过十字を切る却解开的，具体为，左入右出，上入下出，在这里特里注明一下.

ラグラーズ城（過去）

在这里打探得知这城因为与南方的マ-ディラス城发生战争，使得城中十分荒凉.

マ-ディラス（過去）

来到这时后与村民们对话得知这是一个重视魔法的国家，而且在城下町设立了专门的魔法研究所，来到王城后，与守门的时兵对话，士兵误以为主角一行会使用メディル便入城通知国王，这进主角进入城内，来到皇太后房间后，与皇太后对话得到皇太后の書状，希望主角将这封书信交给大聖堂的大神官，主角答应后便走出城去，当来到王城门前的时候，守门的那个士兵特然赶到来，再问主角会不会メデイ



▲十字切



▲悲伤的过去

ル的时候，主角说不会，随即便将主角赶出城中，反正也没有什么所谓，赶就赶吧，来到关所的时候使用皇太后の書状便过过关，来到大聖堂.

大聖堂（過去）

与大神官对话，将皇太后の書状给他过目后告知主角，他的魔法将快完成，唯一缺的就是星空の結晶，拜托主角一行去帮忙取得.

滝壷の洞くつ（過去）

来到瀑布前的民家得知瀑布只有在早上才可以通过，于是众人便在民家中休息一天，明天早上便可过瀑布，取得星空の結晶.

大聖堂（過去）

取得星空の結晶后，回到大聖堂与大神官对话，得到大神官の書状，将这书信交给国王.

マ-ディラス（過去）

回到城下町，这时一位女孩使用魔法不当而失控，这时一位黑衣人赶到来，但这黑衣人却不怀好意，对着女孩使用魔法，幸好城中的神父赶到，将那黑衣人的魔法挡了下来，这时女孩才得救，这时黑衣人见势不妙，使走到城中，这时神父因为挡了其魔法而受伤，将神父带到教堂，这时神父回忆起以前的往事，原来神父ディノ与国王ゼッペル自少便是很要好的朋友，而在一次因为ラグラーズ城的士兵发现，其中一个朋友而这次事件中而死亡，ゼッペル从这刻认识自己没有力量是十分可悲的，从此便沉醉与如何获得更大力量之中.

这时众人又回到城中，通过大神官の書状得以直接见到国王ゼッペル，然而在城下町下的那位黑衣人也在城中与国王谈话，见主角一行来到后，便急急忙忙地离去，然后与国王ゼッペル谈话将大神官の書状交给他过目，然后再与先王与王太后对话，来到城下町的魔法研究所，与研究所的人对话得知不少消息，当走到研究所时，大神官派人来主角，说魔法已经准备完成，让主角去看看.



大聖堂（過去）

来到大聖堂后，大神官便立刻开始魔法的实验，但是却以失败告终，然后叫主角一行告知ゼッペル，然而怕这次失败后，ゼッペル不知会怎样，同时也希望主角一行监视ゼッペル，免得他过急，而做出什么事情.

マーディラス（過去）

来到城下町，这时黑衣人出现，并不让主角破坏他的计划，于是便开战，将他打败后，入城找ゼッペル，但ゼッペル却将整个城封锁，无奈下，主角一行便只有在城中打探消息，来到魔法研究所时，得知国王ゼッペル完成了大魔法マナスティス的研究，主角一行得知可能是黑衣人的阴谋，于是便想看看什么情况，然研究的房间却被人挡着，没有国王的命令是不能入内，这时国王的朋友神父ディノ赶到，不理那守门的人的说话，强行进去，这时主角也跟着走进去，当ディノ来到的时候想劝说ゼッペル，但是ゼッペル却听不入耳，直接实验那魔法，但这魔法却将国王ゼッペル变成了恐怖的魔物，直接飞到城的桥去.



▲究极大魔法

这时主角一行便追着ゼッペル，来到城下的桥时，ゼッペル的意识不受控制，向主角一行攻击，但ゼッペル的实力太强了，主角一行当然不是对手，将主角打败后ゼッペル便走到城中，这时大神官赶到来，并给主角一行进行完全的治愈，这时大神官与主角一行便走到城中，看见ゼッペル在城中破坏，大神官立刻使用魔法企图想完全控制那魔物，但因为魔物实在太强，大神官控制不了，但这次魔法却大大地减弱了魔物的力量，看见力量被减弱的ゼッペル，主角一行再一次与其展开战斗，终于将魔物打倒，而ゼッペル也恢复了原貌。事件过去后，ゼッペル认识到自己过份追求力量的过错，真正的和平不是通过战斗而来的。

大聖堂（過去）

事件完成后再找大神官，大神决定研究最强的魔法给主角一行，从而报答他们的帮忙。

フィッシュベル（現在）

来到神殿出口，这里村中的人告知マリベル的父亲病了，叫マリベル赶紧回家，得知消息后，マリベル便立刻赶到家中，アミット躺在病在床中，这时マリベル决定留在家中照顾父亲，暂不与主角一行继续冒险。回到家中与父亲谈话，得知西北大陆出现ユバールの民的情报。

ユバールの休息地（現在）

在化石発掘現場下面便可以找到，来到这里后似乎也是举行大地之族的仪式，与所有村人对话，得知现在アイラ是仪式中负责跳舞的人，而却缺少会弹大地のトゥーラ的人，与长老帐前的对话，这时从帐中走出一位漂亮的少女，但这少女却不知走那里去了。



▲变成魔物的国王



进入帐中与长老对话得知刚走的少女便是アイラ，她这次出去的目的便是アイラ，她这次出去的目的便是找神の祭壇。这时众人走到西边的西の岸壁中看到アイラ。对话后便返回ユバール与长老说话，得知アイラ找不了神の祭壇，然想先找出会弹大地のトゥーラ的人，知道主角一行是冒险者后决意加入主角队伍之中，长老看状也不多说什么，将那大地のトゥーラ交给アイラ，让アイラ去找会弹的人，而这边去试着去找神の祭壇。

这时再来到西の岸壁看到アイラ正在向墓碑祈祷着，与アイラ的对话得知这里是安葬她祖先的地方，而且祖先还留传下来据说是某王子的宝剑，在这里休息一晚后，明早便继续出发。

マーディラス（現在）

来到现实的マーディラス，这时这国家由魔法的强国变成音乐大国，更巧的是アイラ也正想寻找会弹大地のトゥーラ的人，所以希望在这国家中能找到适合的人选，与マーディラス的女国王的对话后，将一切告知女国王，但女国王对这事十分感兴趣，答应在国内举行弹琴大会，但还要些时间准备，希望主角一行可以迟一下再来。



▲マリベル的离队

大聖堂（現在）

来到大聖堂，在中间的隐藏利用十字を

切る，打开隐藏通道，入里调查过去的大神官墓碑可得到魔法マジャスティス，而在内里也可得一块ふしぎな石板緑.

聖風の谷

聖風の谷（過去）

来到聖風の谷与族长对话后族长拜托主角帮他取回リファ族的神の石，因为リファ族の神殿的通道被一团黑云影响而看不道路，而且这黑云也引来了很多魔物...当去取神の石的时候看见フィリア被小孩戏弄着，而原因是因为フィリア背后没有翼，而且更不会飞，所以小孩在嘲笑着她.

守り人の集落（過去）

来到这里打探消息，得知黑云的影响，使得现在不知神殿里是什么情况，于是主角一行就继续前进.



▲新同伴アイラ的加入

黒雲の迷路---リファ族の神殿（過去）

注：来到一可移动的石像处，四周是没有路可见的，只要调查石像的时候石像便会转动，按石像的尾部所指的方向前进便何，最深层BOSS战，跟着来到神殿，取得神の石.

聖風の谷（過去）

取得神の石后返回聖風の谷，得知主角一行取回神の石后非常高兴，也非常感谢主角一行的帮忙，于是便举行庆祝.一晚过后，族长在家发脾气，因为フィリア拿了族中最重要的神の石而不知走去那里，于是主角一行便四处寻找，然而当走出村后发现村民因为风的停止而倒在地上，四周黑云密布，当走到高台时，发现フィリア，但她却不小心的掉了下去，在崖的石块上紧紧地抓着，但最后还是掉了下来.当掉到地上的时候，突然被一股力量保护着，原来是神の石的力量正在保护着フィリア，使得フィリア没有受到损伤，这时回到族长家中，似乎族长认为神の石保护フィリア，认为フィリア有着特别的能力，也调查黑云存在的原因.



リファ族の神殿（過去）

注1：将神の石放回原位后便可起风

注2：接地上的机关使风吹到リファ像前，这样便可以吹散リファ像前的黑云，再走到リファ像便是BOSS战.

聖風の谷（過去）

将BOSS打倒后，村中也恢复了平静，族长再一次感谢主角，出屋后看见フィリア也已经会飞了，看后深感安慰.

聖風の谷（現在）

来到这里因为族家长被门前的人挡着，不准内行，于是众人便走到リファ族の神殿.

リファ族の神殿（現在）

石板回收ふしぎな石版青和ふしぎな石版黄.



▲不会飞的フィリア

レブレサック

レブレサック（過去）

进村后与宿层旁的男子对话，得知他的弟弟在附近的南の丘迷了路而回不了来，而外面魔物实在太多，他自己也不敢前



▲神父房间的魔物

去，希望主角可以帮忙寻找他的弟弟.

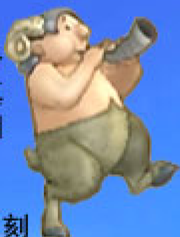
南の丘（過去）

来到这里灭魔物后找到那位男子的弟弟，但是魔物也出现了，于是主角便上前保护那男子的弟弟，三两回将魔物消灭，之后便回到村中.

レブレサック（過去）

进村后再说那男子说话，得知他的弟弟已经回来，正在村长的家中.之后主角一行来到村长家，得知这村里住着魔物，使得村里的人十分害怕，而那魔物住在神父的房间里，村长希望主角一行可以帮助他们消灭这只魔物，答应后，然后再出村与所有村民对话了解一下情况，这里来到神父房间旁的墓碑前，看见一小孩正站在墓碑前祈祷，突然从祖父房间真的走出来一只魔物，并赶走那小孩，然后跟着小孩来到他的家中，看见他家中有一黄金女神像，与他的交谈中得知他叫做ルカス，因为他得知那黄金女神像的帮助才没有让魔物吃掉，当主角一行再走到村长时，发现村民在这里举行讨伐那魔物的计划，这时ルカス也到来，与他说话得知ルカス感觉到那位住在村的魔物不是真的魔物，但这时村民已经决定夜里去消来魔物，这里叫主角一行先休息等到夜晚.

在夜晚，全村人也来到那魔物的房间，这时村民与魔物的面对面，全村人正在包围那魔物，而ルカス却在一旁，希望主角可以信赖他，阻止村人将这魔物杀掉，主角一行便相信ルカス的话，便阻止村民，这时ルカス也出来说话，可惜的是却没有什么说服力，而且更让村长认为主角一行和ルカス是魔物的同伴，这时全村人便捉了主角一行和ルカス到魔物の岩山（過去）.



魔物の岩山（過去）

来到最顶层，发现那位村中的神父居然是魔物，那说明村中的那位魔物才是真正的神父，之后主角一行为了让事情真相大白，于是与魔物展开战斗.

レブレサック（過去）

将魔物消灭后，主角一行和ルカス立刻赶回村中，看见那真正的神父被挂在十字架上，村民正在准备火烧，于是主角一行和ルカス便上前立刻阻止，并说出这魔物才是真正的神父，但村长和村民却将信将疑，然在这时，那魔物终于变成原貌，原来ルカス的说话是真的，那魔物才是真正的神父，这时村长和村民差点做错了事，虽然还来得及，但也是十分懊悔.于是众人将神父送回他的房间，而ルカス带上黄金女神像来祈祷，希望神父可以早日康服.

然后再与村长对话，也感觉到对于这次事件实在是十分后悔.然后再找ルカス对话，得知神父要离开村庄，即使ルカス的劝告也是说服不了他的留下，因为神父觉得若是这样留在村中，给村人的感觉总是有点约即约离，为了使村民过得更加安心，于是决意离开村庄，最后ルカス送给神父黄金女神像，看着神父离开的背影（还记得プロビナ的那黄金女神像吗，那位神父最终也是以保护村民而死亡，这虽然只是杂志简简单单的回顾一下DQ7，但是DQ7对于人性的刻画确实让人深刻呀）.



▲魔物才是真正的神父

レブレサック（現在）

回收石板ふしぎな石版青.

コスタール

コスタール（過去）

来到城中打探消息，在教会旁的妇女得知要在城里住宿必先要得到国王的许可，于是众人便去找国王，得到许可后便可以住宿，是夜里，城中传来魔物的中声，主角一行于是走出宿屋看看什么情况，看中城中央出现一只魔物，经交谈得知这魔物原来是旁边那妇女的孩子，但意识已经不让其控制，一阵纠缠后，魔物便离去，想捉的的时候却因为魔物的行走速度太快，还没有看见他的影已经让他跑了，事件完成后明早与国王谈话，希望主角一行可以到ホビット族取得ひかりゴケ，这样便知道魔物的行踪，答应后，主角一行便出发.

ホビット族の洞くつ（過去）

来到族中与长老对话，得知要取得ひかりゴケ便要在洞中的最深层的墙壁上取得，于是主角一行便走入洞的最深，然而魔物似乎也早早到来，于是便与主角一行开战，打倒魔物后调查墙边取得ひかりゴケ.

コスタール（過去）

取得后来到城中，这时那只魔物也出现，在魔物的身上使用ひかりゴケ，然后魔物又再次的离去，这时地下留下魔物的发光的足迹，一天过后，与国王的谈话，这时国王希望主角一行可以到大灯台熄灭那灯台上的闇の炎，这样便可以解决一切事件，答应后主角跟着怪物的足迹来到大灯台，然而走到大灯台的台座前主角一行却不能熄灭那闇の炎，无奈下



▲七色之水入手

□×△○ドラゴンクエストⅧエデンの戦士たち○△×□

再次回到城中找国家交谈，国王让他找学者，之后从学者的口中得知要熄那闇の炎必须要有七色のしずく，这时主角一行想起神殿的传送到古代遗迹下右边的地方不就是有七色的池水吗，于是众人便回到古代遗迹，从传送点出来后向右走看见池中的水，调查后，正是众人所要找的七色のしずく，于是又回到过去到大灯台，使用七色のしずく，这时闇の炎消去，随即多了个传送空间.

来到最深层看见事件的元凶，于是便战斗，打倒那魔物后，虽然将闇の炎完全消去，但灯台上还是没有光将整个大陆照亮，于是回到コスタール与国王谈话，这时国王要主角到エンゴウ取得圣火而照亮整个大陆，答应后得到コスタール王の親書.来到エンゴウ村中将コスタール王の親書交给村长，下楼后便可取得聖なる種火，这时再来到大灯台的台座，终于整个大陆都亮了起来.再次回到城中，主时国王出来迎接主角一行，报答主角一行的帮助，而这时海底王アニエス也在这里出现，说国王的公主因为挂念其爱人而投海自尽，而海底王念其痴心，将它的灵魂化作美人鱼，让她与恋人都将生命送给在大海，这样他们也算是可以重遇了，然后城中为了报答主角的帮忙也开展了大型的晚会，一晚狂欢后，这时再到ホビット族找族长对话后便可取得下方的宝物.


▲被点燃的大灯台

サンゴの洞くつ（現在）

オロッド城东的


▲神与魔王的对决

神殿处，与2F的士兵对话后，然后走到1F后面的莲花处来到サンゴの洞くつ，来到地上有纹章的地方，在纹章上使用神の石，之后便出现浮石台，然后便可以来到.

天上の神殿（現在）

来到天上神殿，看到神殿上也有石版，于是将那些ふしぎな石版？放到台座上来到サンゴの洞くつ（過去）.

サンゴの洞くつ（過去）

来到这里的纹章里合使用神の石，之后飛空石复活，这时再回到现实的天上の神殿，得到飛空石.

謎のほこら（現在）

取得飞空石后来到ハーメリア北边，进内看见一黑衣人，对话后取得ふしぎな石版？

フィッシユベル--グランエスター ド城（現在）

来到村中探望マリベル和她的父亲，之后回到家得知バーンズ王要见主角一行，来到城中与バーンズ王对话得知西北的発掘現場出一现一个大洞，而洞里发现魔物的存在.

発掘現場の洞くつ（現在）

来到发掘场，发现这里有一个大洞，于是众人再次下去观察，发现这里也出现一个石台，又将所得的所有ふしぎな石版？放进去后，出现メルビン与神对抗魔王的画面，而神为了使魔王封印，也牺牲了自己，而且为了日后怕魔王的重生，将メルビン也封印起来，为了保存最后的力量，之后神也牺牲了.



魔空間の神殿

最深层，魔王战，似乎魔王对于众人的到来也不觉得惊讶，反倒看见随行的メルビン却十分愤怒，随即便开战，经过努力终于将魔王打倒，这时海面上浮起了一个大陆...DISC1完结.

将魔王打倒后回到，回到天上の神殿，巫女对于主角一行的举动十分佩服，而且神的复活时间随着魔王的消灭而是时候了.这时众人回到フィッシュベル，与主角的父母对话后然后再走到グランエスタード与バーンズ王共餐，然而这次バーンズ王问及主角一行是否仍然继续冒险的时候，主角一行也很坚定地回答了バーンズ王.进餐完后，主角一行似乎还有事情要做，就是神的复活仪式，现在缺的就是一个弹琴手，而且マーティラス城的女国王不知准备如何，于是众人走到マーティラス城，这时女国王也已经在门口，这时看见主角一行告知已经准备完成了，叫主角一行到大神殿.

主角一行来到大神殿，这时举行弹琴大会开始，而这次大会可以弹奏那大地のトゥーラ的只有ヨハン，这无形中说明ヨハン就是传说中大地弹琴手的后代了，事件完成后ヨハン加入，这时回到ユバールの休息地，得知アイラ已经找到了可弹大地のトゥーラ的人后，于是村族人也准备神的复活仪式，来到神の祭壇の湖之后，明天准备开始神的复活仪式.第二早上，与过去一样，也是使用大地の


▲神的复活

鈴使海水退去，这时来到神殿处，举行仪式，结束后，这次终于成功了，神复活了，アイラ作为大地一族的使命也终于完成。事件结束后回到フィッシユベル，与所有村民对话后，所有村民对于神的复活非常开心，准备开展隆重的庆祝宴会，然后准备到グランエスタード城，这时ヨハン赶到来说バーンズ王也要接见主角一行，这时来到城中，全城中的人民都非常隆重地迎接主角一行，这时全世界全地都有庆祝活动，欢呼神的降临与世界的和平。

就这样过了一段时间，大家都过着大家平常的生活，主角还是如以前一样帮父亲送便当，然而这天却有神殿的使者来访，这时主角便只身前往看看情况，来到城中与大臣对话得知バーンズ王正与神的使者谈话中，于是走去听听什么情况，原来神想邀请バーンズ王到クリスタルパレス，バーンズ王当然答应后，于是便乘上飞空石来到クリスタルパレス。



▲神的接见

当到城中时，因为神指名只能バーンズ王才能进去，于是众人无奈地在城中散步（这里取得さいごのカギ），来到城中宿屋，休息一天。第二天不知バーンズ王什么情况，于是主角一行便打算去神那里看看，然而门前的卫兵却仍然挡在前面，这时メルビン出现，叫退卫兵后与主角一行来到大厅，这大厅聚集着世界各地的大人物，和他们对话后，神此刻出现，说一段世界和平和告诫世人的话后，然后将主角身上的那闇のルビー没收，之后使消失了。这时世界各地的大人物也相继离去，主角一行也与バーンズ王回到自己的地方，当走出城前，



这时主角的叔叔也赶来想看神的面貌，但是得知经以结束后，也失望地离去。

然而离去不久，メルビン进入房间后发现不知发生什么事，这时全城的人都在追捕他，说他是叛逆者，这时画面又来到主角一行，突然间天空中雷电闪鸣，其后雷击中了飞空石，主角一行和バーンズ王被迫着陆，然而当众人醒来后发现バーンズ王仍在昏迷，于是将バーンズ王带入城中休养。再走出城外看情况的时候，这时士兵告知城外魔物横行，这时主角一行觉得十分奇怪，回到フィッシュベル，与マリベル对话后マリベル再一次加入队伍当中，于是再一次到遗迹看看什么情况。

来到石像处，这时出现奇怪的声音，原来这声音是メルビン，得知他现在コスタール，然而不知为何感觉神有些不正常了，希望主角可以帮忙找四大精灵调查一下原因，之后来到遗迹深处的四个传送点时又传来メルビン的声音，说话后便使用メルビン一人行动，メルビン走到大灯台时，这里的卫兵说要有国王的许可才可以入内，于是メルビン便走到ホビット族の洞くつ向コスタール王得到许可后再一次来到大灯台，在最上层取得せいなる種炎后再与主角一行说话，之后主角一行通过传送点来到エンゴウ的炎の山，来到村中发现村中已经有魔物来袭，将魔物打倒后与村长对话，看见村长与パミラ的对话，之后走到パミラ的家中与助手说完话后便加入



▲炎之精灵

▲地之精灵

主角一行到炎の山.

来到炎の山后发现炎山已经停止活动而感觉到十分奇怪,来到炎山深处,发现有隐藏的的道路,而是主角一行再去探个究竟,这时来到更深处,发现有一门被锁,无奈下主角一行只好回好看看有什么办法,然在这里パミラ的助手突然赶来,并交给众人开锁召唤炎精灵的道具(しゃくねつのカギ和もえる水),进去后在中间使用もえる水,这时炎精灵出现,似乎对于主角一行敢于召唤他而感觉惊讶,而主角一行也找炎精灵解开封印,这时炎精灵说只要打败他,他便答应帮助主角一行,于是便开战.

打倒炎精灵后,得到炎精灵的帮助,解开封印,但是凭炎精灵一人之力还是解不开魔王的封印,而要其它精灵的帮助,无奈下,主角一行也继续寻找其它精灵.

之后回到フィッシュベル,得知来了一艘大船,与母亲和アミット对话后上船,这时遇到的居然是シャーク,而对话后走出船外,但两人居然也拥有水之纹章,这时水精灵之复活,告知只要找到其它精灵的帮助,然后使用水竜の劍便可以找到它.于是主角一行继续寻找精灵之旅.一天休息后,主角一行再次来到遗迹的传送点,来到砂漠の城,与女王对话后女王叫主角一行到砂漠の村,与长老对话后,找他的儿子ザイード加入,这时走到村中间大瓶的地方与内里的老人说话,希望得到老人的帮忙,然老人答应后便走到传送点的空地处举行召唤大地精灵的仪式,然而当画到头到的时候老人却忘记大地精灵的头部是怎样,叫众人回到打探一下消息,来到村中找村长,然后砂漠の城与女王说话,来到城中的B3,这时看见三兄弟被魔物袭击,救了他们后,他们将那王家のカギ交给主角,这时再回去与女王说话,便走到砂漠の村的中央大瓶传送点,来到大地の精霊像,对俾女对话后进入地底ピラミッド,注意在迷宫一魔物的门后面有一块宝石,只要站在门前几秒后门便会开,当得到ハートの宝石后使用使可得到ピアスの宝石,之后回到空地处交给老人,老人便继续画下剩余的部份,终于召唤出大地精灵,说明事情后,大地精灵也答应帮助主角一行,于是继续寻找剩下的风之精灵.

再次回到遗迹深处,传送到リファ族の神殿,于是主角一行从神殿走到聖風の谷(途中有小BOSS战),这时来到聖風の谷看到村民聚集在族长家,这时族长走出来,然而她的身后却长着翼,村民也觉得十分奇怪,与族长セファーナ的谈话得知族长自己也不明白为什么会长出翼,于是和主角一行到風の塔调查原因,来到塔最顶层,这时过去的ファリア出现,并告诉主角一行要召唤风之精灵,必须要得到風のローブ,于是通过传送点到来始祖たち村.

来到村长家帮村长家里的杂物全放到垃圾桶的时候,与村长对话,主角一行将所有事情告知村长,村长会给主角一行封印のほこらのカギ和聖風の光球,得到后来到風の迷宫,在迷宫最后打倒守着宝箱的魔物后得到風のローブ,然后再次回到村长,再次给村长处理杂物,村长会再次给众人風のぼうし,之后离开,再次来

▲风之精灵

到リファ族の神殿，在神殿中的女神像处使用風のローブ，召唤出风之精灵，这时主角也向风这精灵寻求帮助，风之精灵答应后再次回到フィッシエベル找シャーク召唤水之精灵，这时得到三位精灵的帮助



▲水之精灵

，风之精灵答应后再次回到フィッシエベル找シャーク召唤水之精灵，这时得到三位精灵的帮助后水竜の劍指示着水之精灵所在地，找到水之精灵后，水之精灵也加答应该帮忙，然后四精灵去找神问话，原来那神根本就是魔王所变的，于是クリスタルパレス从地面升起成为魔王城，最终一战到来了...大家迎接最后的结局吧.

补注：首先职业方面，偶从可以转职后，花了一点时间去练天地雷鸣士，然后练勇者，跟着就练拳聖，所以这最终BOSS真的没有什么难度可言，也可以引用很多玩过DQ7的人所说的一句话：DQ7并不是练级，而是练职业，还有打金属史来母系的魔物在神树的周边即クレージュ镇的附近，是练级与练职业的最好场所，认为职业和级数不行的话，到这里在练一练.

最后主角终于可以得尝所愿与父亲出海，然在这次出海捞到了最珍贵的石板，这石板写着キーファ的给主角的说话，不管距离相隔有多远，时间相距有多久，你是我永远的好朋友...

-全文完-

结篇语：

完成了，拖完了，想说什么呢?这时我脑海第一的想说DQ7的对于事件的饱满度让人吃惊，如ゼボット与エリー，ペペ与リンダ，黄金女神像的神父等等事件，对于事件的刻画和人物的刻画可以说DQ7真的是把握得确实神乎其技，想到ゼボット的悲伤过去，但ゼボット为了得到一份安慰，将机械人改名做エリー，然这机械人却像有心的一样，当主人一在身边的时候，它会去寻找，它会去保护，当ゼボット已经是白骨的时候，在它身边的永远是ゼボット所不能忘记的エリー，在这里或者可以看到这感人的一幕，但DQ7的剧本却包含着人的自私，贪婪，懦弱，恐惧等等人性的刻画，就第一个大陆的冒险时小孩パトリック与マチルダ的事件也已经让人投入到DQ7之中，所以DQ7的剧本饱满度不得不让人感到无限的佩服，在下期我将在特别策划中写一篇DQ7的剧情漫谈，有兴趣的朋友关注下期的A9VG回顾志........

附录
全部石板一览

★★ふしぎな石版赤★★
エンゴウ
左上
1. 東の塔1F宝箱(过去)
2. カラーストーン採掘場地下(现在)
3. グランエスタード城B2F宝箱(现在)
ルーメン
右上
1. 山奥の塔1F宝箱(现在)
2. 山奥の塔ギガミュータント战后入手(现在)
3. 砂漠の城B2宝箱
リートルード
中间
1. クレージュ村中与BOSSウルフデビル战斗后与村里的农民对话(过去)
2. クレージュ的ブルジオ别荘B1宝箱(现在)
3. 世界樹地上(现在)
マーディラス
左下
1. ハーメリアB1宝物库宝箱(现在)
2. 世界一高い塔宝箱(现在)
3. 海底神殿宝箱
グリンフレーク
右下
1. フォーリッシュ左下房间宝箱(过去)からくり兵のアジトB2宝箱(过去)
2. からくり兵のアジトB2宝箱(过去)
3. フォーリッシュ事件完成后与アルマン孙女对话(现在)

□×△○ドラゴンクエストⅦエデンの戦士たち○△×□

4. ゼボット研究所(禁断の地)宝箱(现在)

★★ふしぎな石版緑★★
オルフィー
左上
1. 東の塔打倒BOSSゴーレム(过去)
2. ウッドパルナ左下民家(现在)
3. 炎の山B1宝箱
4. 移民の町地上
プロビナ
右上
1. リートルード中クリーニ家宝箱(现在)
2. バロック塔宝箱(现在)
3. 山奥の塔最上层老乐师
4. ハーメリア地下宝物库宝箱
ユバール
左下
1. オルフィー武器防具屋宝箱(现在)
2. フォロッド城地下牢宝箱(现在)
3. 沼地の洞くつ宝箱(过去)
4. 沼地の洞くつ地上(过去)
5. グリンフレーク廃墟地上(现在)
聖風の谷
右下
1. プロビナの山顶教会宝箱(现在)
2. アイラ加入后(现在)
3. マーディラス大神殿事件结束(现在)
4. メザレ东神殿(现在)
5. ルーメンの洞くつBOSS战后(过去)

★★ふしぎな石版黄★★
ウッドパルナ

左上
1. なぞの神殿
2. なぞの神殿
3. フィッシュベル的アミット渔节回来后与父亲对话
レブレサック
右上
1. レブレサック东之丘地上(过去)
2. リファ族神殿神の石の台座(现在)
3. ブルジオ大宅宝箱(现在)
4. プロビナ山洞宝箱(现在)
砂漠の城
中间
1. ダイラック的秘密基地1(过去)
2. メモリアリーフ宝箱(现在)
3. 神の祭壇の湖宝箱(过去)
4. ダーマ神殿B1宝箱(现在)
5. 山賊のアジト将BOSSカシラ打倒后取得(现在)
クレージュ
左下
1. ダーマ神殿B1F宝箱(过去)
2. 砂漠の村地下库宝箱(过去)
3. 砂漠の村中间大瓶下(现在)
アボン
右下
1. ふきだまりの町宿屋宝箱(过去)
2. 時のはざまの洞くつBOSS战后(过去)
3. 遺跡発掘現場宝箱(现在)
4. バロックの塔宝箱(现在)
5. メザレ的井下(现在)

★★ふしぎな石版青★★
ダイアラック
左上

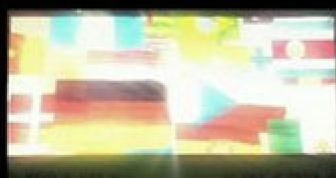
□×△○ドラゴンクエストⅦエデンの戦士たち○△×□

1. 炎の山打倒BOSS后入手(过去)
2. 炎の山事件完成后与パミラ对话(过去)
フォーリッシュ
右上
1. 魔封じの洞窟宝箱(过去)
2. 魔封じの洞窟宝箱(过去)
3. 魔封じの洞窟顶层(现在)
ダーマ
左下
1. ユバール民家宝箱(过去)
2. キーファ告别后到グランエスタード城与バーンズ王对话(现在)
3. 遺跡発掘現場井下(现在)
コスタール
右下
1. 大地の精霊像5F宝箱(现在)
2. リファ族の神殿1F宝箱(现在)
3. レブレザック宝箱(现在)

★★ふしぎな石版?★★
天上の神殿
过去　コスタール宝箱
现在 闇のドラゴンの塔宝箱
过去 ホビット族の洞窟宝物库宝箱
魔空間の神殿
现在 サンゴの洞くつ宝箱
过去　大灯台BOSS战后入手
現在　ハーメリア附近北方的民家中对话后入手

-谢谢观赏-

-请期待下期的DQ7剧情漫谈-


00:00:21


00:00:42


00:01:04


广告时间
00:01:25


00:01:47


00:02:08


00:02:30


Winning Eleven.
00:02:51


00:03:13


00:03:34




00:04:17


Winning Eleven 绿茵风云
WE are here......


00:04:39


00:05:00


00:05:22



隐藏栏目

人物访谈


你是主编，
采访你一
下怕啥？
可我这人
比较容易
害羞啊…
macapplegood
XV.YAGAMI


难道要我抖出
你的丑事么？


唉…没办
法了…




回顾志…

■■■ ■■■

永久免费发放!


喝啊啊啊
啊啊啊！


ああああ






あああ

本次访谈结束~谢谢收看.

猥琐的

大叔

赞！

赞~

这个世界

果然怕不要脸的…

本故事纯属虚构

如有雷同 实属巧合

完

真的结束了吗...

答案是…没有！

本次访谈真正人物(刚才那是假的):

pikaqiu

绝密档案

名:pikaqiu（= = ）

性别:男

年龄:接近大叔级别（= =）

生日:2月1日

星座:水瓶座

血型:B

身高:175

体重:140

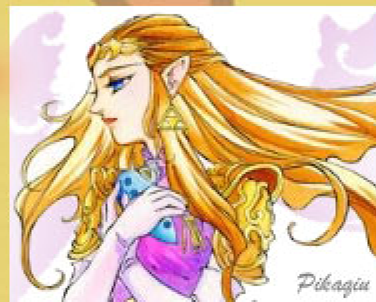
size:（尺寸? = =! ？ ）

鞋号:42

座右铭:貌似无，不过可以激励人心的格言都喜欢

喜欢的东西:可爱的小动物、自己的电脑（虽然已经很破了）、PL的图片（做头用）、罪海里的朋友……

讨厌的东西:小虫子……



主持人:macapplegood(以下简称MAC)　访谈嘉宾:pikaqiu(以下简称电鼠)

MAC:恩..恩…电鼠现在貌似过的快乐呢,大家对电鼠的论坛经历已经有些许的了解了,我就来问更深一层的,电鼠怀旧区的元老人物了,而且也是怀旧区的主要创始人之一,在这里作为晚辈的我先向前辈请个安,请问一下,当初是怎样想到开设怀旧区,从而在发展中遇到什么辛酸或难题吗?

电鼠:其实当时开设怀旧区的想法,是梦幻之星(那时的ID是WP)和其他几位元老人物一同设想的.我那时还是平民,只知道天天在水区灌水呐.后来在PS2讨论区看到WP发的一贴讨论贴(好像是梦幻模拟战2吧),由此一贴为起点,最后建立了怀旧区.因为我那时玩模拟器比较多,老游戏接触的比较广泛,所以经常去转转.后来我申请了动漫区VIP,而此时怀旧区的人气并不高,所以自己就心血来潮的做了一些回顾贴,帮着拉拉人气.做的很粗糙,也不知道达没达到拉动人气的效果..... ——再后来,就转职到怀旧区挂版了.辛酸和难题倒没什么,那时候区内在线人数虽然不多,不过总能找到几个志趣相投的人一起聊聊游戏,还算挺开心的.

MAC: 看来梦战2确实是一个怀旧众不可磨灭的记忆呀

电鼠: —— 大概是梦幻模拟战2吧.因为自己也非常喜欢这个游戏,MD时代就玩的不亦乐乎,所以对这个讨论贴印象非常深刻.

MAC: 电鼠十分喜欢SLG类型的游戏吗?

电鼠: SLG算是玩的比较多的.对动作游戏不太擅长.

MAC: 其实在以前有很多SLG的精品游戏,不过对于现在SLG的日益渐少, 这时有没有改变对于SLG的喜爱呢?

电鼠: 其实游戏的乐趣并不只限于某一类型,只要能获得快乐,无所谓SLG、ACT或RPG了.其实我手笨,玩玩SLG比较省力气...另外,我是通吃派,无论TV、PC、掌机、模拟器都喜欢掺一脚,不过是杂而不精罢了.

MAC: 电鼠的游戏面很广呀...偶是掌机上的小白....——||||||||

电鼠: —— 杂而不精,偶尔接触一下,其实就是凭兴趣,兴趣没了,也就扔到一边了.

MAC:寒呀….. 面对这么杂的游戏的面...怎样才可以使你对其提起兴趣呢?

电鼠: —— 随机.比如前一段时间对暗黑2突然来了兴趣,打了一个多月练到60多级,突然又意兴阑珊了.后来开始玩NDS,玩了半个来月,又没了兴趣.现在开始玩PC上的柏德2,打了一个多月,直到现在...

MAC: 随机派别......看心情而玩游戏.....很好的一种心态呢....好了…是时候问一下电鼠的论坛上的事了….其实电鼠在论坛对于自己要求是怎样呢?

电鼠: 要求嘛,毕竟有了头衔,说话做事就要更谨慎一些

了，也可以说更圆滑了.

MAC: 圆滑...深不可测呀(笑).........

电鼠: 没办法，经历了不少大风大浪之后，你也会变得圆滑的.论坛也是一个小社会，社会上的现象，这里一样都不缺.

MAC: 很有意味的一席话，那在管理上有没有遇到过难以解决问题呢?

电鼠: 基本上难以解决的就是自己所不太熟悉和不了解的领域，这些只能等熟悉的人来处理了，自己最后打个圆场，锁锁贴就行... — —

MAC: 获益良多呀....再问一下对于怀旧区所新设的影音区有什么要想说的吗?(顺便作广告…嘻嘻)

电鼠: 算是怀旧领域的一种拓展吧.毕竟怀旧不能只局限于文字图片，这种多媒体化的怀旧方式可以引起更多人的关注和参与.现在看来，小有规模，以后要做的就是扩大影响，吸引更多的流量了，同时可以考虑怀旧区自己的原创精品.另外，内容多样化，包括极限通关、影像回顾、音乐回顾等等等等，这个区应该会大有做为的.

MAC: 见解非常独到...最后问一下对于怀旧杂志有什么想要说的吗?

电鼠:— — 能解决下载速度过慢的问题就好......对于杂志的内容，简单来讲就是能吸引人.对于稿件，建议全论坛抓人(不要抓我，我时间不多呀¯¯)约稿.以前我也抓过，有过不错的效果.尤其是那些写攻略出身的家伙，向他们约稿，写写回顾、心得、评论什么的，既解决了稿件来源问题，又保证一定的质量.

MAC: 下载问题的确是要解决呀………不要抓你...你居然说不抓你.....我很伤心呢......为了挽救我心灵的损失...我代表全论坛的会员要求通缉电鼠的自暴!

电鼠: — — 我两年前在水区就暴过了.不过自暴贴早就清掉了吧.论坛上笔杆子一抓一大把，文章根本不愁的...

MAC: 文章不谈...只谈自暴...(奸笑中)....两年后有很多会员不知道电鼠的自暴呀.......

电鼠: 免了...(苦求状)

MAC: 好....偶现在故且放过你...到时绝对会有N多会员到公告区投诉去....(狂笑中)

电鼠: — — 我会躲的...

电鼠寄语: 在论坛两年多了，其中在怀旧区就待过近一年的时间.一年之中，领悟到许多，也伴随着怀旧区一步一步成长起来.怀旧区的发展史，有许多值得大书特书的精彩段落.那是一个包含着许多人的辛勤努力、为了一个目标而共同奋斗的历程.怀旧区及下属的回顾组，目前是论坛最为活跃、最富有精力和最富有创造力的群体之一了.里面的人，充满热情.我只希望区内、组内的各位继续保持这股热情，更多的实现自己的目标，在自己的论坛生涯中，留下不可磨灭的美好回忆和印象.

恶魔城岁月历程--20周年纪念活动

CASTLEVANIA

活动项目有:

第一类:专题活动帖

第二类:游戏设计

第三类:CV资料全方位补全

第四类:YY/EG接文游戏

详情请见

恶魔城区





















虚拟联赛活动区



广告时间

点击

编辑寄语

10月

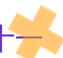
MON 1 macapplegood

不看OP不是男人啊,实在太热血了,感动的流泪了.



THE 2 cctvmtv8

上班好痛苦啊 特别是你发现难得的十一长假还要加班的时候.

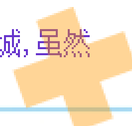


WED 3 怀恋众黄昏

突然迷上了泽尻,虽然这名字极度YD,真不明白日本人的姓氏...

THU 4 allen3

NBA新赛季就要开始了,AI留守费城,虽然他已无缘总冠军.



FRI 5 neo_sun



一个小女孩,兴趣是追警车,把地球打成两半,还有玩大便.她就是我们的阿拉蕾.

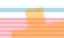


SAT 6 bush

游戏不是我的一切,但它是我生命中的永恒.

SUN 7 XV.YAGAMI

人...什么时候会死?



FC三目童子全BOSS秒杀！

作者:中国游戏R人TTT

极限视频

编辑::XV.YAGAMI

三目童子

根据漫画之神手冢治虫的漫画改编的同名游戏.游戏的总体难度不大,但是要做到秒杀BOSS,可就要费一番工夫了.

1 2 3 4 5





能翻到这里的都是好同志!

10.1前夕,理想空间突然说没就没了.虽然最后有点手忙脚乱,总算将空间的问题解决了,在这里非常感谢忍区的空白版主提供空间给回顾志,

严重感谢忍区的空间支持!!!

这期东西不少,算是特别号吧,下期就没这么大了.也不晓得人气会怎样,还希望看官们多多捧场~



3 / 300 s

结束曲




征稿启事

A9VG回顾志现在全面征稿，不论长短，不论体裁，各种方面的均可。唯一的要求是只能写PS2之前的。如果有兴趣的话请发论坛短消息给macapplegood，点击杂志页面上的 CONTACT 就可以直接进入短消息页面。文章一经录用，浮云多多...

主编:XV.YAGAMI
副主编:macapplegood

游人点评
编辑:cctvmtv8
怀恋众黄昏

精彩视频
编辑:XV.YAGAMI

漫谈经典
编辑:XV.YAGAMI
neo_sun
bush

特别策划
编辑:macapplegood
zellshadow

回顾人行道
编辑:macapplegood
allen3

极限视频
编辑:XV.YAGAMI

A9回顾组出品


建议零售价:¥ 0